

# COMMODORE & AMIGA

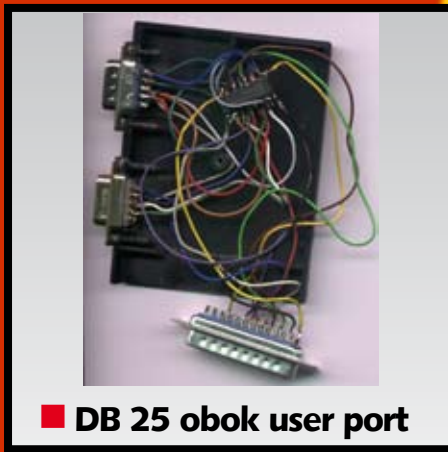
3/08

listopad

# C & A fan



**Muzyka stereo**



**DB 25 obok user port**



**LHA**

## HISTORIA AMIGI cz. 4



17 września 2008 firmy *Hyperion Entertainment* i *ACube Systems* poinformowały o podpisaniu porozumienia, dzięki któremu druga z wymienionych firm będzie mogła sprzedawać płyty główne serii SAM 440 ze specjalną wersją OEM systemu operacyjnego AmigaOS 4.1. To bardzo dobra wiadomość dla fanów Amigi – wreszcie będzie można cieszyć się najnowszą wersją OS dla Amigi na sprzęcie kosztującym przyswoite pieniądze.

Wybrane cechy płyty SAM 440:

- format MiniITX (17x17 cm)
- procesor AMCC AMCC 440ep/667 MHz
- pamięć 512 MB DDR RAM na płycie
- układ graficzny ATI Radeon M9 z 64 MB RAM
- układ dźwiękowy Cirrus Logic CS4281
- kontroler SATA
- USB 2.0
- Ethernet 100 Mb

Recenzję systemu AmigaOS 4.1 autorstwa Rafała Chyły można przeczytać na stronie [www.exec.pl](http://www.exec.pl) – gorąco zachęcamy do tej lektury.

Jak można przeczytać na forum strony Natami ([www.natami.net](http://www.natami.net)), autorzy projektu dokonali zmiany jego specyfikacji. Zrezygnowali oni z wbudowanego na płycie procesora 68060 na rzecz procesora montowanego w slocie CPU. Umożliwi to redukcję kosztów, ale także łatwiejszą rozbudowę komputera w przyszłości (projektanci myślą o SoftCore N070). Ponadto w Natami znajdzie się pamięć typu DDR2 (zamiast planowanej pamięci SRAM), port USB 1.1 z przeznaczeniem na myszkę lub klawiaturę oraz wyjście DVI. To dobre wiadomości, ale są i złe. W związku z powyższymi zmianami, termin wypuszczenia deweloperskiej wersji płyty przesunięty został z września na listopad.

Uwaga, poszukujemy osób chętnych do wzięcia udziału w otwartym projekcie testowania programów kompresujących dla Commodore 64. Jeżeli masz chęci, żeby nam w tym pomóc, a komputer Commodore nie jest Ci obcy, wyślij swoje zgłoszenie na adres [magazyn@filety.net](mailto:magazyn@filety.net). Zależy nam na osobach sumiennych i dokładnych, które mogą poświęcić jakąś część czasu i rzetelnie zbiorą wyniki swoich testów. Brak doświadczenia nie jest przeszkodą, w razie potrzeby wszystko wytłumaczymy i doszkolimy. Możesz przekonać się, że nie jest to trudne. Po więcej szczegółów piszcie pod wspomniany adres email lub odwiedźcie stronę projektu [www.testy.filety.net](http://www.testy.filety.net). Czekamy na zgłoszenia.

## Forever X / Forever 2009



Ustalono już termin kolejnego party na Słowacji. Tak jak co roku odbędzie się w dniach 13 – 15 marca 2009 jak zwykle w mieście Trenčín w klubie SOMER - MERINA. Wszystkich miłośników komputerów 8bit zapraszamy na imprezę.

## Sub Hunter

Sub Hunter – nowa gra już w sprzedaży



Firma Psytronik Software sprzedająca gry stworzone na C64 wydała długo zapowiadaną nową grę Sub Hunter. W grze sterujesz łodzią podwodną, a twoim zdaniem jest strzelanie do wrogich ryb, innych

łodzi podwodnych i musisz ratować nurków. Masz do przejścia 25 poziomów. Do gry muzykę napisał Drax z grupy Maniac of Noise. Wersja gry została wydana na kasetę i jej cena to 3.99 funtów. Więcej o grze znajdziecie na jej stronie:

[http://www.binaryzone.org/retrostore/index.php?main\\_page=product\\_info&products\\_id=430](http://www.binaryzone.org/retrostore/index.php?main_page=product_info&products_id=430)



## C64scene.pl

Od jakiegoś czasu działa forum poświęcone scenie C64. Forum założył i prowadzi Nitro / Black Sun. Zapraszamy do rejestracji i udzielania się na tym forum. <http://c64scene.pl/>

## Quick Eyes

Jakiś czas temu ukazała Quick Eyes w wersji na C128 stworzona przez Iceout.

[http://members.aol.com/iceout0...es\\_128.zip](http://members.aol.com/iceout0...es_128.zip)

## Hyper64

To nowy emulator Commodore 64. Na razie nie ma on dużych możliwości, ale prezentuje się całkiem fajnie. Zapraszamy do testów:

<http://www.zophar.net/c64/hyper64.html>

Kto jeszcze nie był w Toruniu, będzie miał okazję i pretekst odwiedzić. Stowarzyszenie lekających się pustych przestrzeni i wypełniających je własną działalnością okołartystyczną „Horror Vacui” organizuje spotkanie z ludźmi demosceny. Tytuł tego wydarzenia brzmi Demoscena – sztuka prosto z komputera. Impreza odbędzie się w pięknym mieście Toruniu, 28-30 listopada 2008 roku.

Współorganizatorem jest kolega Bartłomiej „vOyager” Dramczyk.

**Klub „ENeRDe”**  
**ul. Browarna**  
**Toruń, Polska**



*Witam wszystkich!*

Na trzeci numer naszego magazynu kazaliśmy Wam czekać wyjątkowo długo. Cóż, każdy z nas ma swoje życie, a jak wiadomo – nie samą pasją żyje człowiek. Dom, praca, nauka – to rzeczy, które pochłaniają mnóstwo czasu i niewiele zostaje go na takie przyjemności, jak tworzenie C&A Fan :)

Wszyscy w redakcji mamy jednak nadzieję, że tak długie oczekiwanie zostanie zrekomensowane zawartością pisma. A co znajdziecie w bieżącym numerze? Już na pierwszy rzut oka widać, że został on zdominowany przez ludzi związanych z commodorowską sceną. Dwa wywiady, dwa raporty z party, kilka artykułów... Nie ma w tym nic dziwnego – jeśli można mówić o jakichś nowościach związanych ze światem retro w komputerach, to w 90% będą one dotyczyły właśnie sceny.

Nie samą sceną jednak nasze pismo stoi. Dla Amigowców przygotowaliśmy kolejną część historii tego wspaniałego komputera, artykuł o Lha oraz nowe spojrzenie na Natami. Zdajemy sobie sprawę, że to trochę mniej artykułów, niż zazwyczaj, mamy jednak nadzieję, że w kolejnych numerach właściwe proporcje między Komciem a Ami uda się zachować :) Komodorowcy mogą przeczytać co nieco na temat muzyki w swojej maszynie, a także recenzje wielu nowych gier. Wszystkich Czytelników zachęcamy także do lektury kolejnej części artykułu Pana Klaudiusza Dybowskiego.

W bieżącym numerze pisma nie znajdziecie działów z listami. Nie chodzi o to, że nikt do nas nie pisze, bo maile od Was otrzymujemy i zawsze wnikliwie analizujemy. Tym razem większość listów dotyczyła pochwał, próśb i życzeń (które nie zawsze mogą być spełnione – np. jako pismo niekomercyjne NIE będziemy zamieszczać reklam) oraz zachęty do dalszej pracy. Za wszystkie opinie jesteśmy oczywiście bardzo wdzięczni i prosimy o więcej :)

Do poruszenia pozostały mi jeszcze dwie kwestie. Po pierwsze: z dumą informuję tych, którzy jeszcze nie wiedzieli, że nasze pismo znalazło się na płycie dołączonej do magazynu CHIP 08/2008. Stało się to za sprawą Pana Bartłomieja Dramczyka, osoby znanej w świecie amigowców i commodorowców, a jednocześnie związanej z papierowym C&A. Dziękujemy! Druga kwestia dotyczy strony internetowej. Spieszę donieść, że ruszyły prace nad jej stworzeniem i gdy tylko pojawi się w Sieci, zostaniecie o tym poinformowani na łamach pisma i na forach internetowych, związanych z C64 i z Amigą :)

No dobra. Ponieważ wstępniaków podobno i tak nikt nie czyta, to już na zakończenie tradycyjnie zachęcam wszystkich do współpracy. Każdy artykuł ma spore szanse ukazać się naszym piśmie, o ile oczywiście będzie dotyczył Komcia albo Ami. Jeśli więc masz ochotę zobaczyć swoje nazwisko w stopce redakcyjnej, przysyłaj swoją twórczość na adres redakcji.

*Z harcerskim pozdrowieniem,  
Naczelnik KOCA ;/*

# W NUMERZE

**C&A fan**

**3/2008**

## AMIGA

- 4 Historia Amigi - odcinek 4**
- 12 NotAmi: drugie spojrzenie**
- 14 LHA**

## GRY

- 22 Blockfill, LaserHawk**
- 23 Netracer, Stacker**
- 24 Hyperduel, Imaginator**
- 25 Nyaaaah**
- 26 1024 Bytes game compo #2**

### Commodore & Amiga Magazyn użytkowników komputerów Commodore

**Redakcja Komitetu Odrodzenia C&A:**  
**Redaktor naczelny:** Arti  
**Artykuły:** Arti, Ramos, Raf, Milek, Mr. Mat, Korodzik, V-12, Lobo  
**Skład i grafika:** Scarab  
**Kontakt:** at77@op.pl  
**www:** [http://www.c\\_a\\_fan.ad2.pl](http://www.c_a_fan.ad2.pl)

**Opisane programy z tego numeru i gra znajdują się na pliku d64 dołączanym od tego numeru do maga.**



## C64

- Pograjmy jak za dawnych lat** **27**
- Muzyka Stereo** **30**
- DB25 obok USER PORTu** **34**
- A jednak się kręci polska scena** **36**
- Sen..tester** **40**



## oraz

- Jak zainteresowałem się komputerami...** **10**
- Wywiad z COBRĄ** **16**
- Wywiad z DAF'em** **19**
- Silesia Party 2 - raport** **41**
- RiverWash 2 - raport** **45**
- Po co to nam...** **47**
- Galeria** **48**



# HISTORIA AMIGI cz. 4: Wejście Commodore

## Deus ex machina\*

### Commodore

Firma, która uratowała Amigę w 1984 roku była tworem jednego człowieka. Urodzony w Polsce w 1928 roku jako Idek Tramielski, po zaatakowaniu jego kraju podczas II Wojny Światowej został więźniem w nazistowskim obozie pracy\*\*. Uwolniony przez armię amerykańską, poślubił inną więźniarkę – ocaloną z obozu koncentracyjnego Helenę Goldgrub – i oboje wyemigrowali do Stanów Zjednoczonych. Gdy przybył na miejsce, zmienił nazwisko na Jack Tramiel.



**Jack Tramiel**

Jack zaciągnął się do armii amerykańskiej w 1948 i służył w wydziale ds. naprawy wyposażenia. Odsłużył dwie kolejki w Korei, po czym opuścił armię na rzecz pracy w niewielkiej firmie, zajmującej się naprawą maszyn do pisania. W 1955 wyjechał wraz z żoną do Kanady, gdzie założył własną firmę produkującą maszyny do pisania. Jackowi zależało na nazwie przedsiębiorstwa, która będzie kojarzyła się z wojskiem, ale ponieważ *General* i *Admiral* (ang. generał i admirał) były już zajęte, zdecydował się na *Commodore* (ang. komandor) – zrobił to po tym, jak zobaczył na ulicy samochód o tej właśnie nazwie. Niewielka firma szybko się rozrastała, emitując akcje w 1962 roku; nastąpiło to jednak w atmosferze finansowego skandalu, grożącego zniszczeniem spółki. Jack przeżył już niejedno i nie poddawał się łatwo. Znalazł finansistę nazwiskiem Irving Gould, który nabył sporą część Commodore i skierował przedsiębiorstwo na nowe tory. Niedrogie maszyny do pisania produkcji japońskiej pożerały zyski Commodore, więc firma przerzuciła się na sprzedaż

kalkulatorów. Wtedy jednak tanie kalkulatory z Japonii i z USA (produkowane np. przez *Texas Instruments*) zagroziły przejściem i tego segmentu rynku. Jack zrozumiał, że aby przetrwać wojny cenowe, musi kontrolować chipy montowane w kalkulatorach. W 1976 roku kupił firmę *MOS Technologies* – tę samą, która została wydzielona z Motoroli, by zająć się produkcją legendarnego procesora 6502, który ostatecznie znalazł się w Apple II, różnych konsolach do gier i w Atari 400/800.

Nabywanie *MOS* wprowadziło Commodore do branży komputerowej – zaczęło się od PET, później był tani VIC 20, a w końcu w 1982 roku firma wypuściła na rynek najlepiej sprzedający się model komputera osobistego wszechczasów: Commodore 64.

64 był wielkim hitem, sprzedając się w 22 milionach sztuk w trakcie swojej produkcji i mocno cementując pozycję Commodore jako jednego z największych graczy w rozrastającym się przemyśle komputerów osobistych. Jednakże nie wszystko w firmie wyglądało tak różowo.

Jack był zdeterminowany, aby nie tylko konkurować z innymi firmami komputerowymi, lecz żeby je wręcz niszczyć. „Biznes to wojna” – oto jego motto. Kiedy rozpoczęta przez niego wojna cenowa doprowadziła do zniszczenia kilku konkurentów – wliczając w to zemstę na firmie *TI*, która wycofała się z rynku komputerowego w październiku 1983 – ograniczone zostały również zyski Commodore. Tramiel często kłócił się z Gouldem o pieniądze: finansista chciał, by Jack rozwijał interes bez dodatkowego kapitału, lecz ten domagał się więcej pieniędzy, by móc obniżyć koszty, co pozwoliłoby mu wykończyć pozostałych konkurentów. „Sprzedajemy komputery masom, a nie klasom” – powiedział kiedyś, nawiązując do różnicy w cenie pomiędzy Commodore 64 za 199 dolarów, a maszynami Apple i IBM, których ceny sięgały tysięcy.





W końcu – jak to często bywa, kiedy walczysz z własnym sponsorem – ludzie z kasą wygrali. Jack Tramiel został zmuszony przez radę nadzorczą do opuszczenia swojej własnej firmy pod koniec 1983 roku.

To odsunięcie miało wielki wpływ na raczkującą firmę Amiga, ponieważ Tramiel nie odszedł po cichu.

Jack Tramiel – jak każdy człowiek, tylko w większym stopniu – pełen był konfliktów i sprzeczności. Jego twardogłowy styl zarządzania przysporzył mu wrogów, lecz także niezawodnych przyjaciół – wielu kluczowych pracowników opuściło Commodore po jego odejściu, by dołączyć do niego w nowych przedsięwzięciach. Jego tendencja, by przeskakiwać z projektu na projekt przyniosła olbrzymie zyski, gdy firma przeszła z PET na VIC 20, a następnie na Commodore 64, ale ten sam sposób myślenia spowodował mnóstwo szkód, gdy źle zaprojektowani następcy wspomnianych komputerów w rodzaju Plus/4 nie zdołali podbić rynku.

Nie powinno więc dziwić, że wydalenie Tramiela z Commodore w równym stopniu uratowało, jak i pogrzyżyło Amigę.

Jeszcze przed jego odejściem, Commodore prowadził już – choć bez przekonania – jakieś rozmowy w sprawie wykupienia borykającej się z problemami firmy Amiga, Inc., lecz nic z nich nie wynikło. Tymczasem Atari pracowało nad nowym komputerem osobistym oraz nad konsolą do gier i bardzo chciało mieć dostęp do chipsetu Amigi. Wstępna oferta tej firmy wynosiła 3 dolary za akcję i nieustannie malała. Kiedy cena doszła do 98 centów, obie strony odeszły od stołu. To był właśnie ten moment, kiedy Atari „pożyczyło” Amidze 500 000 dolarów na kontynuację działań przez kilka kolejnych miesięcy.



Ta toksyczna umowa nie została zmontowana przez nikogo innego, jak właśnie przez Jacka Tramiela, który zdołał kupić pion komputerowy Atari po tym, jak wyrzucono go z Commodore. Z powodu załamania rynku gier video w 1983, właściciel Atari – Warner Communications – planował pozbyć się części firmy związanych z komputerami i konsolami (zostawiłby sobie dział *arcade*, który wciąż dobrze sobie radził). Tramielowi udało się przeprowadzić spektakularną transakcję, dającą mu w posiadanie komputerowy pion Atari i to bez żadnego wkładu finansowego z jego strony.

Kiedy Jack przeszedł z Commodore do Atari, akcje pierwszej z tych firm spadły, drugiej zaś wzrosły – stało się tak dlatego, że opinia publiczna wciąż uważała (i słusznie), że to Jack był siłą, która zbudowała sukces Commodore. Nieprzerwany strumień inżynierów kierował się za Tramielą do Atari, co doprowadziło Commodore do pozwania Atari za kradzież tajemnic handlowych. (Tra-

miel, w swoim niepowtarzalnym stylu, sam złożył później kontr-pozew; ostatecznie oba powództwa zostały rozstrzygnięte poza salą sądową.) Aby móc konkurować z Tramielą i odzyskać utracony inżynierski talent, firma Commodore zdecydowała się wykupić Amigę w całości. Pozostawienie oryginalnego zespołu Amigi nietkniętym zdołało zachować komputer takim, jakim pierwotnie wyobrażali go sobie Jay Miner i inni.

To tylko jeszcze bardziej zdeterminowało Tramiela do zemsty na Commodore. Ta zemsta miała nadejść w postaci Atari ST – zwanego czasem Jackintosh'em – które zostało oddane do produkcji w pośpiechu, by móc konkurować z Amigą. Gdyby Jack nie został wyrzucony z Commodore, linia komputerów Atari mogłaby odejść w zapomnienie po tym, jak Warner pozbył się firmy. Współzawodnictwo pomiędzy Amigą i Atari skończyło się osłabieniem obu platform, ponieważ skupiły one swoje zasoby na zwalczaniu siebie nawzajem, zamiast na zapewnieniu sobie miejsca w świecie coraz bardziej zdominowanym przez IBM PC.

Jednak to wszystko zdarzyło się dopiero w przyszłości, a tymczasem zespół Amigi, obecnie firma zależna od Commodore, miał w głowach tylko jedno: skończyć komputer.

## Finalizowanie projektu

Jedną z największych korzyści, płynących z bycia częścią dużej firmy komputerowej był fakt, że zespół Amigi nie musiał już (przynajmniej w tamtym momencie) martwić się o pieniądze. Ludzi z zespołu przeniesiono do oddalonego o 10 mil przestronnego wynajętego obiektu w Los Gatos w stanie Kalifornia. Mogli pozwolić sobie na zatrudnienie większej liczby inżynierów, a zespół odpowiedzialny za rozwój oprogramowania został rozbudowany, od 10 ludzi dzielących jedną stację roboczą Sage, do momentu, w którym każdy miał SUN-a na swoim biurku.

Taki przypływ zasobów umożliwił wypuszczenie komputera Amiga, lecz w dalszym ciągu był to wyścig z czasem – by ukończyć prace nad komputerem zanim konkurencja zagarnie rynek.

Kiedy sprzęt był już prawie gotowy, a Jay i jego zespół mieli wprowadzić jeszcze tylko kilka poprawek, oprogramowanie (jak to zazwyczaj ma miejsce w przypadku nowoczesnych technologii) nie nadążało za harmonogramem. Dzięki genialnej pracy Carla Sassenratha, mikrojądro, znane jako Exec, było w większości ukończone, podobnie jak GUI, tworzone na mocnym frameworku RJ Micala (przez krótki czas na jego wizytówce z Commodore widniał napis „Dyrektor ds. Intuicji”).

Jednakże do uzupełnienia całości brakowało jeszcze trzeciej warstwy. Exec, podobnie jak nowoczesne mikrojądra, zarządzał pamięcią podstawową i zadaniami, lecz ciągle potrzebny był dodatkowy komponent, który zająłby się tak prozaicznymi sprawami, jak system plików i inne obowiązki systemu operacyjnego.

# Kłeska CAOS

Początkowo ta trzecia warstwa była znana jako CAOS – skrót od *Commodore Amiga Operating System* (System Operacyjny Commodore Amiga). Programista Execa, Carl Sassenrath, stworzył specyfikację CAOS, w której zawarł wiele ciekawych funkcji, takich jak zaawansowany system plików czy śledzenie zasobów. Ta ostatnia cecha to metoda śledzenia takich rzeczy, jak bloki kontrolne plików, bloki wejścia/wyjścia, porty komunikatów, biblioteki, zużycie pamięci, współdzielone dane, nakładki i ich zwalnianie, kiedy program niespodziewanie skończy działanie. Ponieważ inżynierowie oprogramowania dla Amigi już byli spóźnieni z terminem, zlecieli wykonanie części CAOS niezależnej firmie. I, jak to często bywa w przypadku oprogramowania, prace nad CAOS natrafiły na niespodziewane przeszkody.

Według inżyniera Commodore, Andy'ego Finkela, kierownictwo „zdecydowało, że nie jest możliwe zakończenie prac [nad CAOS] i wypuszczenie Amigi w planowanym terminie, zwłaszcza, że programiści i tak już poświęcali weekendy spędzane w domu. I w ogóle chodzenie do domu. I spanie.”

Brak czasu nie był jedynym problemem. Zakontraktowana firma odkryła, że Amiga, Inc. została wykupiona przez Commodore i nagle zażądali znacznie więcej pieniędzy, niż było to początkowo uzgodnione. „Commodore próbowało z nimi negocjować w dobrej wierze, ale wszystko w końcu się rozpadło” – wspomina RJ Mical, którego cała sytuacja bardzo zdenerwowała. – „To, co tam zrobili, to był zwyczajny idiotyzm.”

## Na ratunek: TripOS

Kiedy kontrakt na CAOS się rozpadł, ludzie pracujący nad Amigą nagle zaczęli potrzebować nowego systemu operacyjnego. Wybawienie przybrało formę TripOS, napisanego przez dr. Tima Kinga z Uniwersytetu Cambridge w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, a później przeniesionego na PDP-11. Dr King założył małą firmę o nazwie MetaComCo, aby szybko przepisać TripOS na Amigę, na której znany jest on pod nazwą AmigaDOS.

AmigaDOS radził sobie z tymi samymi zadaniami, co CAOS, był jednak zaledwie jego gorszym zamiennikiem. „Ich kod był kodem o jakości uniwersyteckiej” – mówił Mical – „w której zoptymalizowane działanie nie jest istotne, lecz ważna jest czystość teoretyczna”. System operacyjny pozbawiony był również funkcji śledzenia zasobów, co pogorszyło jego ogólną stabilność. To przeoczenie miało swoje skutki, które objawiają się do dziś: najnowsza, skompilowana dla PowerPC, wersja AmigaOS wciąż nie zawsze potrafi zwolnić zasobów, gdy program się wiesza.

Co ciekawe, TripOS (a przez to i AmigaOS) został

napisany w języku BCPL, protoplaście C. Późniejsze wersje systemu operacyjnego pisane były już w kombinacji C i assemblera.

Z gotowym jądrem, system operacyjnym, z GUI i robionymi niemal do ostatniej chwili poprawkami układów specjalizowanych, jedyne, co pozostało do zrobienia to zaprojektowanie obudowy dla całego systemu, który to system nazwano Amiga 1000. Jay Miner czuł, że właściwym byłoby zebrać podpisy wszystkich 53 członków zespołu Amigi, zarówno pracowników Amiga, Inc., jak i inżynierów Commodore, którzy przyłączyli się do projektu później – i zachować je we wnętrzu obudowy komputera. Józio Poduszka i pies Jaya – Mitchy, podpisali obudowę na swój własny, nietypowy sposób.

Dave Morse, który nominalnie wciąż stał na czele Commodore Amiga, dołożył swój własny pomysł do obudowy: podniesiony „garaż” na spodzie, w który użytkownicy mogliby wsuwać klawiaturę, gdy jej nie używali.

Została już tylko jedna potencjalna przeszkoda na drodze do wydania Amigi 1000: decyzja co do ilości RAM-u, jaką należało umieścić w systemie. Świadomy wysokich kosztów Commodore chciał, by było to tylko 256 KB. Zdając sobie sprawę, że system operacyjny i GUI potrzebują większej ilości pamięci, Jay nalegał na wypuszczenie komputera z 512 KB. Strony nie mogły dojść do porozumienia, osiągnięto więc kompromis: Amiga zostanie wypuszczona z 256 KB, ale z łatwo dostępną szyną rozszerzenia z przodu obudowy, która mieściłaby więcej pamięci. Jay powiedział później, że musiał „postawić na szali swoją pracę” tylko po to, by zmusić Commodore do dodania tego portu rozszerzeń.



*Ostateczna konstrukcja Amigi 1000*

Teraz, kiedy wszystko było na swoim miejscu, Commodore postanowił przedstawić Amigę światu. Po raz pierwszy w historii firmy, kierownictwo zdecydowało się pominąć wszelkie ograniczenia. Ogłoszenie Amigi miało być najbardziej rozrzutną i najdroższą prezentacją produktu w historii komputerów osobistych.



## Ogłoszenie

Na filmowaną dla przyszłych pokoleń ceremonię ogłoszenia Amigi, Commodore wynajął Lincoln Center i zatrudnił całą orkiestrę. Wszystkim pracownikom firmy na tę okazję wręczono smokingi: RJ Mical przebił wszystkich, dopełniając swój strój parą białych rękawiczek. Kiedy znakomity laserowy projektor przestrzenny pokazał nazwę Amigi w nowej czcionce, orkiestra zagrała beztrocki kawałek na tubach i ksylofonach.

Mistrzem ceremonii był wiceprezes Commodore do spraw marketingu, Bob Truckenbrode, lecz szybko ustąpił pierwszeństwa prawdziwej gwiazdzie pokazu: szefowi inżynierów oprogramowania, Bobowi Pariseau. Ze swoimi długimi włosami elegancko zapiętymi w kucyk, Pariseau kierował prezentacją niczym maestro dyrygujący symfonię. Każdym machnięciem ręki sygnalizował swojemu współpracownikowi, siedzącemu przy prawdziwej Amidze 1000, by ten zademonstrował nową funkcję.



*Robert Pariseau*

„Z Amigą to użytkownik, a nie jego komputer decyduje, jak wykorzystać swój czas” – mówił Pariseau, podczas gdy jego asystent prezentował elastyczność nowego wówczas graficznego interfejsu użytkownika. Wywołał graficzny edytor tekstu TextCraft, aby pokazać, jak można stosować GUI w codziennej pracy: edytor wyposażony był w menu, przyciski na pasku narzędzi oraz wyświetlaną na ekranie linijkę do ustawiania marginesów i pozycji tabulatora. Rzecz zupełnie naturalna w 1995 roku, ale dekadę wcześniej – zdumiewająca!

Następnie przeszedł do prezentowania możliwości graficznych Amigi, pokazując wszystkie 4 096 kolorów równocześnie na tym samym ekranie, po czym wyświetlił zdjęcie zbliżenia twarzy pawiana w rozdzielczości 640 na 400. Był to ten sam obrazek, który wielu ludzi mogło zapamiętać z reklamy monitora VGA z wczesnych lat dziewięćdziesiątych.



*On cię obserwuje!*

Od statycznych obrazków przeszedł do bardzo mocnej strony Amigi: animacji. Układy specjalizowane wyposażono w polecenia sprzętowe do wypełniania dowolnych obszarów na zasadzie zalewania: ci, którzy pamiętają takie wypełnianie w Photoshopie na starszych komputerach, wiedzą, jak wolno się to odbywało, gdy było zależne wyłącznie od CPU. Dopalona sprzętowo wersja Amigowa wypełniła różnymi kolorami wiele obracających się i przecinających trójkątów, które przelatywały przez ekran, a wszystko to ze stałą szybkością 30 klatek na sekundę. Kolejne demo animacyjne, Robot City, pokazywało zaimplementowane w Amidze funkcje wykrywania kolizji sprite'ów, pozwalające dużym animowanym postaciom poruszać się przez złożone tła i wzajemnie na siebie oddziaływać.



*Sprzętowe wypełnianie na zasadzie zalewania*

Żadna z demonstracji do stworzenia swojej magii nie wymagała mocy całego komputera. Każde pełnoekranowe demo mogło być gładko przesunięte w dół ekranu, by ukazać inną aplikację, pracującą w tle.

W 1985 roku pojęcie wielozadaniowości było właściwie nieznane użytkownikom komputerów osobistych,



tymczasem Bob pokazał wiele różnych przykładów zastosowania tej cechy, nie tylko w rozrywce, lecz także w aplikacjach biznesowych. Na podstawie tych samych danych liczbowych były tworzone diagramy słupkowy i kołowy, a użytkownik mógł szybko przełączać się pomiędzy oknami, by zobaczyć rezultaty w obu formatach.

Przechodząc od grafiki do dźwięku, Bob zademonstrował sprzęt odpowiedzialny za czterokanałowy zsynchronizowany dźwięk, używając klawiatury jak wirtualnego pianina, udającego różne zsampłowane instrumenty. „Przy wszystkich czterech kanałach używanych równocześnie, 68000 [procesor] jest bezczynny” – komentował Pariseau. Było to coś, co jeszcze przez wiele lat nie wystąpiło w innych komputerach – dopóki nie pojawiły się obsługujące smpłowane kształty fali karty muzyczne dla PC. Zbliżenie kamery na osobnika obsługującego Amigę pokazało, że jego place lekko się trzęsły – wiele zależało od tego dema, a oprogramowanie było nowiuteńkie i wciąż w znacznej części nieprzetestowane. Jednak Amiga podczas swojego scenowego debiutu zadziałała po mistrzowsku, nie zawieszając się ani razu.

W kolejnym pokazie zaprezentowano generowaną komputerowo mowę: Amiga przemawiała głosem męskim, żeńskim, szybko i wolno, a wszystko miało modulowaną tonację, by brzmiało bardziej jak prawdziwa osoba; ostatni głos został wymówiony monotonicznie – „tak, jak prawdziwy komputer.” Ta kwestia została nagrodzona śmiechem publiczności.

Już w 1985 rynek wykazywał objawy standaryzacji na platformie IBM PC, a Bob dał temu wyraz w swoim przemówieniu. „Wiecie, to trudne” – mówił – „trudne jest bycie nowatorskim w przemyśle od tak dawna zdominowanym przez jedną technologię. My, w Commodore Amiga, wiedzieliśmy, że aby tego dokonać [wprowadzić nową platformę], musimy być przynajmniej o rząd wielkości lepsi niż wszystko widziane wcześniej.”

„Kiedy już to osiągnęliśmy” – kontynuował – „pomyśleliśmy: po co się zatrzymywać? Czemu nie dołączyć tej starszej technologii do tego, co już zrobiliśmy?”. W ten sposób przygotował uczestników pokazu na ujście pierwszego emulatora IBM PC dla Amigi – Amiga Transformer. Program został uruchomiony, do dołączonej stacji 5,25 cala włożono dysk instalacyjny PC-DOS, następnie zastąpiono go dyskiem z Lotus 1-2-3. „Zwykły, standardowy IBM DOS” – powiedział Bob z uśmiechem, a tłum ponownie się zaśmiał. W porównaniu do ekscytujących demonstracji graficznych i dźwiękowych sprzed kilku minut, zobaczenie na ekranie arkusza kalkulacyjnego będącego przemysłowym standardem było lekko rozczarowujące.

Aby polepszyć panujący nastrój, Bob zakończył powtórką dema Boing Ball, które pokazano na CES zaledwie rok wcześniej. „Żyliśmy naszym marzeniem” – powiedział – „i zobaczyliśmy, jak to marzenie się ziściło. Teraz wasza kolej. Co zrobicie z komputerem Amiga?”

## Andy i Debbie

Na scenę zaproszono dwie nieprawdopodobne gwiazdy, aby pokazać, co ludzie twórczy mogą zrobić ze swoimi Amigami. Deborah Harry, piosenkarka z zespołu Blondie, weszła na scenę razem z ikoną sztuki pop-artu, Andym Warholem, który z uznaniem rzucił okiem na jej czerwoną sukienkę, kiedy usiedli. „Jesteś gotów, by mnie namalować?” – spytała Debbie nieco zdenerwowanym głosem.



Andy usiadł przed Amigą 1000, patrząc na nią, jakby była czymś w rodzaju kosmicznej technologii z innego świata. „Z jakimi innymi komputerami już pracowałeś?” – spytał miejscowy artysta korzystający z Amigi, Jack Hager. „Z żadnym” – odparł zgodnie z prawdą Andy. „Czekałem na ten.” Znajdującą się w pobliżu kamerę podłączono do digitizera, a z tak stworzonego zestawu monochromatyczny obraz twarzy Debbie pojawił się na ekranie Amigi, czekając, by Andy dodał odrobinę koloru.

Kardynalną zasadą przy robieniu demonstracji komputerowych przed publicznością jest to, żeby nikomu nie pozwolić przejąć kontroli nad komputerem – i uniknąć sytuacji, gdy ktoś robi coś spoza scenariusza, co mogłoby doprowadzić do zawieszenia komputera. Program malarski (ProPaint), którego wówczas użyto był w bardzo wczesnej fazie alfa, a programiści wiedzieli, że zawiera mnóstwo błędów. Jeden ze znanych defektów tkwił w algorytmie wypełniania na zasadzie zalewania – program nie używał wypełniania sprzętowego, które zaprezentowano wcześniej i zazwyczaj zawieszał się co drugi raz, gdy próbowano użyć tego algorytmu. Tymczasem Andy klikał tu, tam i wszędzie indziej, używając wypełniania. Jakimś cudem bogowie demonstracji tego dnia uśmiechnęli się do Amigi i program się nie zawiesił. „To jest nawet ładne” – powiedział Andy, podziwiając swą pracę. „Chyba to za-trzymam.”





Gotowy produkt

Pokaz zakończył się krótkim filmem – wyświetlonym na Amidze – przedstawiającym obraz szkieletowy baletnicy, który przekształcił się w jednolicie zacięniowaną figurę, a wreszcie w pełną animację, wykorzystującą technikę rotoskopii\*\*\*. Wtedy prawdziwa baletnica wyszła na scenę i tańczyła synchronicznie ze swoim animowanym odpowiednikiem.

## Reakcje na pokaz

Chociaż tłumy biorące udział w pokazie wyszły zeń pod ogromnym wrażeniem tego, co widzieli, reakcje reszty świata były mieszane. Artykuły na temat demonstracji opublikowano w takich magazynach, jak *Popular Computing*, *Fortune*, *Byte* oraz *Compute*. Artykuł w *Fortune* zarówno chwalił, jak i ganił Amigę jednocześnie: „Co prawda początkowe recenzje wychwalały techniczne możliwości Amigi, wstrząśnięty do głębi przemysł PC nauczył się opierać uwodzicielskiemu blaskowi zaawansowanej technologii, istniejącemu tylko dla samego blasku”.

Pomyślcie przez chwilę o ostatnim zdaniu. Czy jakikolwiek użytkownik komputera może dziś szczerze powiedzieć, że kolor, animacja, wielokanałowy dźwięk czy wielozadaniowość są zaledwie uwodzicielskim blaskiem, który istnieje tylko dla siebie samego? Podobnie, jak to miało miejsce z Dougiem Engelbartem i jego rewolucyjnym pokazem graficznego interfejsu użytkownika sterowanego za pomocą myszy w 1968 roku, wiele pomysłów zaimplementowanych w Amidze nieco za bardzo wyprzedzało swoje czasy, przynajmniej dla niektórych ludzi.

Niemniej jednak opinie i reakcje przed wprowadzeniem Amigi 1000 były dla Commodore bardzo dobre. Maszyna dysponowała świetnym

sprzętem i oprogramowaniem. Posiadała możliwości, na emulowanie których inne komputery nie mogły mieć nadziei. Niezależny dziennikarz, Louis Wallace, opisał to następująco: „Abyście mieli jakieś pojęcie o możliwościach tego sprzętu, wyobraźcie sobie, że bierzecie wszystko, co dobre z Macintosha i łączycie to z mocą IBM PC-AT, całość udoskonalacie i tniecie cenę o 75 procent.” Ta ostatnia część była lekko przesadzona, ale nie aż tak bardzo: ostateczna cena Amigi 1000 została ustalona na 1 295\$ za wersję 256 KB i 1 495\$ za wersję 512 KB. Porównanie wypadło korzystnie względem Macintosha, który miał zaledwie 128 KB i kosztował 2 495\$.

Wyglądało na to, że wszystko sprzyja firmie Commodore. Nowy komputer o całe lata wyprzedzał konkurencję i wielu ludzi w firmie – w tym Jay Miner – czuło, że mają realną szansę znacznie wpłynąć na cały przemysł. W tłumie obserwującym prezentację siedział Thomas Rattigan, entuzjastycznie nastawiony kierownik, który przeszedł z Pepsi i był przygotowywany do funkcji dyrektora generalnego (CEO) w Commodore. Miał wobec Amigi wielkie plany. Jej projektanci spełnili swoje marzenie tworząc Amigę z niczego, lecz teraz wobec małego komputera zaczęto snuć większe marzenia.

Jednakże, czego Rattigan nie był świadomy, większe siły działały na rzecz obrócenia tych marzeń w koszmary.

Zapraszam na 5 część serii „Historia Amigi”, która opowie o kilku wczesnych błędach popełnionych przez Commodore już po wypuszczeniu Amigi oraz o wzbiciu się CEO, Thomasa Rattigana.

**Jeremy Reimer**

**Ars Technica**

**tłumaczenie: arti**

**korekta: KT (thx, bro!)**

\* Deus ex machina (łac.) – bóg z maszyny

\*\* W 1939 roku trafił do getta, gdzie przez 5 lat pracował w fabryce odzieży. W sierpniu 1944 roku został wywieziony do Auschwitz, skąd przeniesiono go obozu pracy Alum niedaleko Hanoweru (źródło: Wikipedia)

\*\*\* Rotoscopia to technika umożliwiająca przeniesienie uprzednio sfilmowanych ruchów żywego aktora na postać filmu rysunkowego (źródło: Zone Europa). [wszystkie przypisy pochodzą od tłumacza]

# Jak się zainteresowałem komputerami i co z tego wynikło? cz.2

Po „zwycięstwie” myśli nad mechaniką czyli przystawką do składopisu (dzięki czemu miałem okazję poćwiczyć nieco naukę programowania), przyszła pora na bardziej ambitny program – automat. Jego zadaniem miała być pomoc dla projektanta procedur w zakresie obliczania wszystkiego, co możliwe z podręcznika ICAO (czyli Organizacji Międzynarodowego Lotnictwa Cywilnego) „Aircraft Operations”. I taki program zaczął powoli powstawać, oczywiście nie bez problemów.

Do przeszkód natury najciekawszej należały... błędy w samym podręczniku. Dokument ICAO miał z założenia służyć jako abecadło zawodu dla wszystkich projektantów procedur na całym świecie. W związku z tym tam, gdzie był podany wzór, pojawiało się zazwyczaj obliczenie przykładowe. Problem powstawał, gdy przykład w żaden sposób nie chciał się zgadzać z podanym wzorem. Czasami była to wina przykładu, czasami wzoru, a czasami moja – notację matematyczną nie zawsze można przenieść bezpośrednio do programu, często trzeba dodać na przykład nawiasy albo zamienić radiany na stopnie. Z drugiej strony miało to także pewien plus – napisałem chyba z 5 listów do sekretariatu szacownej ICAO z informacjami o błędach na tak zwanych „zielonych” stronach.

Dziś – ponad 25 lat po pierwszym szkoleniu z tego zakresu – siedzę przed ekranem notebooka i w ramach pracy dodatkowej tłumaczę z języka angielskiego na polski VI wydanie tego samego podręcznika, który „połykałem” w Bangkoku w 1983 roku. Nie uwierzycie: nadal zdarzają się w nim błędy, na szczęście nie takie, które mogłyby zagrozić bezpieczeństwu samolotów. Ale wróćmy do tematu.

Taka a nie inna budowa podręcznika umożliwiała – na szczęście – bardzo szybkie wychwytywanie wszelkich niedokładności i błędów. Nic więc dziwnego, że po pewnym czasie program osiągnął imponującą liczbę opcji dwudziestu – od przeliczania prędkości przyrządowej (IAS) na rzeczywi-

stą (TAS) po obliczenia niezbędne do wykreślenia szablonów stref oczekiwania na najniższych możliwych wysokościach czy kalkulacje płaszczyzn systemu lądowania według wskazań przyrządów nad przeszkodami zlokalizowanymi na podejściu do lotniska. Zyski czasowe były naprawdę wymierne, a zaoszczędzony w ten sposób czas zbudowany takim podejściem do sprawy szef pozwolił mi wykorzystywać na dalsze zgłębianie tajników komputerologii stosowanej (oficjalnie, w ramach godzin pracy mogłem udoskonalać swój program).

W tym czasie powoli zaczynały się już pojawiać hasła takie, jak np. „ZX Spectrum do Ministerstwa Oświaty!”. Z pozoru i z obecnej perspektywy (a nawet z ówczesnej) mogły wyglądać zabawnie, przyznaję, choć jestem prawie pewien, że ich autorzy byli w stanie takimi właśnie mikrokomputerkami zautomatyzować niejedną biurokratyczną czynność swoich instytucji. Dam przykłady.

Któregoś roku pewien Bardzo Ważny Urząd postanowił mnie skontrolować przysyłając wezwanie na formularzu kopiowanym z kopii na uszkodzonych kserografach mniej więcej 10<sup>1</sup> razy. Choć urząd był wyposażony w komputery, nikomu nie przyszło do głowy, że wzór takiego właśnie formularza można błyskawicznie przygotować i drukować za każdym razem, gdy oryginał będzie już mocno zużyty, dzięki czemu „8” nie zamienia się w znak paragrafu albo literę B, „0” daje się odróżnić od „O”, jedynek od małej litery „l” i tak dalej. Zamawiając katalog z pewnej instytucji o charakterze elektronicznym zauważyłem, że listy publikacji, produktów i części dostępnych w sprzedaży są w ogóle nie posortowane. Dowolny komputerek wyposażony w namiastkę bazy danych byłby w stanie takiego sortowania dokonać, dzięki czemu katalog ten wyglądałby znacznie bardziej profesjonalnie.

W połowie 1985 roku wpadło mi po raz pierwszy w oko czasopismo „Bajtek”, wydawane wtedy jeszcze w wersji „broszurkowej”. Oczywiście bez namysłu je kupiłem, a za bombonierkę udało

mi się załatwić w pobliskim kiosku „odkładanie pod ladę” kolejnych numerów. Po kilkakrotnym przeczytaniu zawartości postanowiłem napisać do redakcji i pochwalić się swoim „sprzętowym” osiągnięciem: sygnalizatorem do magnetofonu Datasette (trzy diody LED, które informowały, co w danej chwili magnetofon robi lub nie). W zasadzie miały one charakter wyłącznie prezentacyjny, ale któryż z panów nie lubi migających światełek, przełączniczków i skomplikowanych, „tajemniczych” skrótów na pilotach zdalnego sterowania i tak dalej?

Artykuł został przyjęty, a ja sam – zaproszony na spotkanie autorów przez Romka Poznańskiego i Sławka Polaka. Podczas zebrania największy entuzjazm wzbudziło powiedzenie jednego z uczestników, że „*skoro niektórzy nie są w stanie **SKOMPILOWAĆ** do czego można wykorzystać komputer, trzeba im w tym pomóc*”. Klamka zapadła, oprócz pracy zawodowej stanowiłem już część „Bajtka”, zajmującą się Commodore C-64.

Już wtedy – a był to wrzesień lub październik 1985 roku – powoli zaczynała się „wojna” pomiędzy czterema najbardziej popularnymi wtedy na rynku komputerami ZX Spectrum, Atari, Commodore i Amstrad; zwolennicy poszczególnych marek a nawet modeli obrzucali się najcięższymi obelgami (i same komputerki również). Z tej grupy największą popularnością cieszyły się Spectrum i Commodore, a to za sprawą potężnej liczby dostępnych programów. O PC można było sobie wtedy wyłącznie pomarzyć, a jeśli ktoś chciał je zobaczyć – trzeba było mieć dostęp do katalogów IBM. Mniej więcej w tym samym czasie „Bajtkowi” wyrosła konkurencja – powstało czasopismo „Komputer” (które, o ile mi wiadomo, stanowiło podwaliny pod dzisiejszy magazyn „PCW Komputer”), którego niezaprzeczalnym hitem były doskonałe rysunki Piotra Kakieta, pokazujące koślawą polską rzeczywistość widzianą przez pryzmat mikroinformatyki.

W tym samym czasie, jak grzyby po deszczu, zaczęły wyrastać wszędzie gdzie



to tylko możliwe – kluby komputerowe. W ten właśnie sposób powstał „Maniak”, założony przeze mnie i Michała Silskiego – bardzo łębskiego, zakochanego w muzyce elektronicznej faceta, który obdarzył zainteresowaniem komputery ze względu na ich możliwości dźwiękowe. Lokal ten – przy Wasilkowskiego 7 – będzie później siedliskiem redakcyjnym najpierw klanu Commodore miesięcznika „Bajtek, a jeszcze później - redakcji miesięcznika Commodore „C&A” (w rozwinięciu: „Commodore And Amiga”) i przez jakiś czas „Mojego Atari”.

Dziś, z perspektywy lat, uważam działalność klubową jako doskonale wpasowaną w czas – większość uczestników, kursantów, bywalców stanowili ludzie, którzy szukali odpowiedzi CO KUPIĆ oraz JAK Z TEJ INWESTYCJI KORZYSTAĆ. Gry komputerowe stanowiły realną siłę i rozrywkę, były bardzo modne, ale do ich uruchomienia trzeba było się wykazać co najmniej umiejętnością połączenia komputera z telewizorem, joystickami, pamięcią zewnętrzną. Biorąc pod uwagę, że ówczesny sprzęt można było bardzo łatwo spalić poprzez np. przyłączanie peryferiów przy włączonym sprzęcie, nic dziwnego, że każdy – od dziewięciolatków (z rodzicami) do wieku przedemerytalnego włącznie – chciał się nauczyć, jak to robić w sposób bezpieczny dla portfela. Ponadto przynależność do klubu zapewniała wtedy - za darmo - szereg znajomości z osobami bardziej już wyedukowanymi, zapewniała możliwość wymiany programów, pożyczania literatury i tak dalej.

Dla kilkunastu takich bywalców komputery stały się – z czego niezmierznie się cieszę – pasją i sensem życia, inni, po chwilowym zainteresowaniu, zmienili branżę albo uznali je po prostu za narzędzia do wykonywania ciekawszych rzeczy (co w pewnym sensie spotkało i mnie, choć nie do końca). Klub był również miejscem spotkań z ludźmi spoza Warszawy – pewnego wieczoru około 18.00 jego progi przekroczyła ekipa z Płocka, wśród której był także niejaki Bartek Dramczyk, słynny „Voyager”. Było to drugie spotkanie (o pierwszym opowieć może kiedyś w oddzielnym artykule) i chyba nie muszę pisać, że skończyliśmy dobrze po 8 rano...

Rok 1986 przyniósł bardzo duże

zmiany – przede wszystkim pojawiło się kilka nowych modeli Commodore, wśród nich C-128 oraz C-128D z wbudowaną stacją dysków 5,25” (model 1571) o „zawrotnej” pojemności 170 KB po jednej stronie. Kolejny wyjazd służbowy, tym razem do Szwecji i zaoszczędzone diety pozwoliły mi na zakup takiego właśnie cacuszka. Wysłuzony C-64 w wersji amerykańskiej wraz z kompletem taśm został sprzedany, a oszczędności zainwestowane w dyskietki; przedtem jednak zaczęło się to, o czym pisałem w „Zarazie” – przenoszenie zbioru programów z taśm na dyskietki, najpierw 5,25” a potem – po nabyciu stacji 1581 – 3,5”. W czasach dzisiejszych podobny ciąg można zauważyć na przykład w domowych filmotekach - najpierw VHS, potem DVD, teraz DivX, za chwilę Blue Ray, potem pewnie Blue Ray w wersji zzipowanej do DivX i tak bez końca... Ponieważ w tym czasie na rynku zaczęła pojawiać się już literatura fachowa, „Maniak” zamknął oficjalnie swoje podwoje i ograniczył działalność do kursów programowania w BASIC C-64, w ramach kółek zainteresowań prowadzonych przez Klub Osiedlowy. Drugim, ale na pewno bardziej istotnym powodem ograniczenia działalności „Maniaka” były narodziny mojej córki.

Po powrocie ze Szwecji okazało się, że do okiełznania czekają mnie dwa rumaki: Commodore 128D oraz – w pracy – IBM Displaywriter System, który zastąpił trzy wysłużone składopisy do redagowania Zbioru Informacji Lotniczych (tak zwane AIP Polska). System składał się z potężnej gabarytowo jednostki centralnej, monitora 14” typu „Green” oraz drukarki rozetkowej (daisy wheel), dwa razy większej od jednostki centralnej. Do tego dochodziła stacja dysków (dwie kieszenie!) na dyski o średnicy 8 cali – jej upadek na nogę mógł spokojnie zmiażdżyć stopę. Ważyła chyba z 10 kilogramów...

IDS był typowym przykładem systemu specjalizowanego – służył WYŁĄCZNIE do składania tekstu. Żadne gry, żadne inne programy nie wchodziły w rachubę. Ponadto jego zakup przez długi czas stał pod znakiem zapytania, gdyż wszyscy decydenci na słowo „dolar” dostawali dziwnej niemocy i koklusz, trzeba też było uzyskać zwolnienie z ograniczeń COCOM (decyzją prezy-

denta Reagana wszelka sprzedaż produktów zawierających nowe technologie do krajów bloku wschodniego, w którym wtedy była Polska wymagała uzyskania specjalnego zezwolenia i ogólnie była zakazana). Udało się również pokonać inną barierę – księgowość, która dokonała zakupu bez większych protestów tylko dlatego, gdyż szef w zamówieniu wpisał „składopis” (w tamtym okresie przeważała „fachowa” opinia, że komputery mogą być właściwie wykorzystane wyłącznie w działach finansowych i księgowych, przetwarzających duże kolumny cyferek). Komputer służbowy, na biurku pracownika z innego działu niż na przykład finansowo-ekonomiczny czy księgowość stanowił duży nietakt i wyraz marnotrawstwa... Gdy wyszło szydło z worka było już za późno i sprzęt stanął na naszych biurkach (zajmował całą ścianę jednego pokoju). Szef przygotował dyskietkę – matkę z formatami poszczególnych stron, a my, operatorzy (było nas chyba 5 osób), przenosiliśmy tekst z wersji napisanej na maszynie do pisania do wersji elektronicznej.

Taka praca trwała aż do roku 1988, w którym nastąpiło kilka bardzo gwałtownych zwrotów. Po pierwsze w firmie pojawił się pierwszy pecet (XT firmy IMPOL z monitorem mono i zegarem 4,77 MHz, bez słynnego „turbo”). Sprzęt nie miał oczywiście dysku twardego, a odpalany był z dyskietek pod kontrolą systemu MS-DOS chyba v2.0. Po drugie nieco lepsze wyposażenie miało już niebawem stanąć w biurze, w którym pracowała moja skromna osoba. Firma (i w jakiś sensie ja) wchodziła w erę PC oraz znacznie bardziej zaawansowanego oprogramowania – dBase, Clipper, Lotus 1-2-3, Chi-Writer, Ami-Pro, Norton Commandera i wielu innych ówczesnych hitów.

Wreszcie po trzecie na początku roku 1989 w innej komórce naszego działu, tak zwanym Biurze NOTAM i Biurze Odpraw Załóg miały się ze-psuć – w tym samym czasie – dwie stare maszyny do pisania marki „Optimus”. Nigdy bym nie przypuszczał, że ten właśnie drobny z pozoru fakt stanie się niezwykle impulsywnym wyzwalającym szereg zmian o naprawdę przełomowym znaczeniu. Ale o tym już w następnym odcinku.

cdn.

**Klaudiusz Dybowski**

# NatAmi

## drugie spojrzenie



Zakończenie fazy projektowania Natami i przejście do produkcji pierwszego prototypu jest świetną okazją, aby ponownie przyrzeć się urządzeniu, które ma szansę stać się nową Amigą. Informacje do tego artykułu pochodzą z forum oraz z sekcji FAQ strony projektu ([www.natami.net](http://www.natami.net)). Wiele niezwykle cennych uwag, mających ogromny wpływ na ostateczny kształt tego artykułu, przekazał mi także Rafał „Mufa” Chyła.

Na początku przypomnijmy cele, jakie przyświecają twórcom projektu. Podstawowym jest oczywiście stworzenie kompletnej Amigi. Podobnie jak w przypadku Minimig, zastosowano technologię FPGA. Hardware ma być kompatybilny z Amigą klasyczną, co ma umożliwić uruchamianie aplikacji amigowych („niedosowych” oraz pod AmigaDOS). Nowa Amiga ma dysponować 24-bitowym kolorem i 16-bitowym dźwiękiem. A całość ma zabierać nie więcej miejsca, niż coś pomiędzy kluczem USB i iPhone’em. Jak przystało na nowoczesny komputer, Natami zapewni wsparcie dla USB, Ethernetu oraz flashdysku. AmigaDOS ma być odpalany w czasie 1 sekundy, również wyłączanie systemu ma być natychmiastowe. Za pomocą Natami użytkownik ma bez problemów surfować po Sieci, odtwarzać filmy DVD/DivX/Xvid. I uwaga: wszystko to przy kosztach produkcji sprzętu poniżej 100 \$. Nieźle, prawda?

Stara prawda głosi, że najlepszy nawet sprzęt bez oprogramowania wart jest mniej więcej tyle, ile dostaniemy za niego w skupie złomu. I tu nasuwa się oczywiste pytanie: jakie systemy operacyjne będzie wspierać Natami? Niektórych fanów Amigi odpowiedź może rozczarować. Będą to dwa systemy: AmigaOS3 oraz AROS. Zaraz przytoczę uzasadnienie projektantów, dlaczego właśnie te dwa. Wpierw jednak podam ich argumenty, dlaczego nie inne.

Zacznijmy od Linuxa. Amiga zawsze zapewniała doskonałą współpracę pomiędzy sprzętem, a oprogramowaniem. Tymczasem, jak piszą twórcy Natami, wszystkie te doskonałe cechy hardware’u Amigi czy Natami nie mogą zostać wykorzystane przez system Linux. Linux zapewnia wysoki poziom bezpieczeństwa (co jest bardzo ważne w systemach serwerowych), niemniej jednak kosztem prędkości swojego działania. Przez sposób, w jaki został zaprojektowany, nie jest w stanie używać blittera i innych cech sprzętowych tak, jak robi to świetnie zintegrowany z hardware’em AmigaOS. To logiczne argumenty, niemniej jednak dziwi brak wsparcia dla Linuxa – przecież nawet na klasycznych Amigach z procesorem 68K możliwe było uruchomienie niektórych jego dystrybucji.

Wiadomo jednak, że to nie brak współpracy z Linuxem spędzi sen z powiek fanom Amigi. Przejdźmy więc do wyjaśnienia projektantów, dlaczego Natami nie będzie działać z OS4 ani z MorphOS’em. Tu uzasadnienie jest krótkie: trudno wyrokować coś na temat przyszłości tych – do niedawna świetnie się zapowiadających – systemów. Takie postawienie sprawy jest mocno dyskusyjne – wszak całkiem niedawno doczekaliśmy

się OS4.1 oraz MOS2.0. Ponadto, jak czytamy dalej na stronie projektu, OS4 nie umożliwia takiej współpracy pomiędzy sprzętem i oprogramowaniem, jak miało to miejsce w przypadku OS3. Nie jest to błąd, lecz świadomy wybór projektantów systemu, który tworzony był z myślą o sprzęcie nie-amigowym (to również nie do końca jest prawdą – OS4 działa przecież na klasycznych Amigach z PPC i – jako jedyny z nowych systemów – wykorzystuje nie tylko Paulę, ale również kości AGA). MorphOS to niezły system, lecz przeznaczony dla PPC, a jego źródła nie są otwarte. Zdaniem jednego z forumowiczów, skoro MorphOS jest systemem komercyjnym, szanse na jego rozwój są większe niż w przypadku systemu AROS. Projektanci Natami nie zgadzają się z takim podejściem. Ich zdaniem system ten nie daje żadnych gwarancji – nie są dostępne źródła ani niezbędne projektantom wsparcie. Był okres, gdy system ten wspierany był przez firmę Genesi. Wtedy wspierały go także inne firmy, chociażby portując pod niego nowe gry. Kiedy jednak drogi Genesi i twórców MorphOS’a się rozeszły, reakcje tych drugich zraziły wielu programistów. W efekcie, zdaniem zespołu Natami, wiele firm odwraca się od MorphOS’a. Na pocieszenie projektanci dodają, że większość oprogramowania dla MorphOS czy OS4 można stosunkowo łatwo przekompilować dla OS3.

A co przemawia za AROS’em? Jak piszą twórcy Natami, jest to system darmowy, a to oznacza duży potencjał. Łatwo go przystosować do wydajnej współpracy z SuperAGA. Możliwe jest jego przekompilowanie pod kątem nowego procesora 68070. Zapewnia obsługę USB oraz sieci. I wreszcie kilka przydatnych i miłych drobiazgów: przeglądarka Traveller (choć zapewne ci, którzy widzieli ją w akcji nigdy nie nazwą jej „miłym dodatkiem” – wymaga ona jeszcze naprawdę sporych nakładów pracy), 32-bitowe ikony png, antyaliasing fontów czy ZUNE (zamiennik MUI). Dodać jeszcze należy, że niektóre biblioteki AROS mogą działać na OS3.9. AROS, podobnie jak MorphOS czy OS4 nie został napisany dla amigowego sprzętu. Oznacza to, że nie potrafi go w pełni wykorzystać. Niemniej jednak wersja 68K AROS’a, wyposażona w obsługę blittera czy coppera, może być przyszłością Amigi. Chodzi głównie o cenę – jeżeli chce się w jakimkolwiek stopniu konkurować z resztą świata, potrzebny jest OS, który nie kosztowałby więcej od samego sprzętu.

Tak piszą o tym ludzie z zespołu Natami. Tymczasem, jak twierdzi Rafał „Mufa” Chyła, w grę najprawdopodobniej wchodzi zupełnie inne argumenty. Owszem, przeszkodą techniczną dla wsparcia OS4 czy MorphOS jest fakt, że działają one wyłącznie na procesorach PPC, a Natami (przynajmniej na razie) ma opierać się na procesorze 68K. To jednak nie najważniejsza przeszkoda. MOS Team zwyczajnie nie jest zainteresowany klasycznym sprzętem (brak wersji MorphOS 2.0 na A1200/4000), a Hyperion od samego początku miał licencję na system tylko dla AmigaOne oraz Amig klasycznych z PPC na pokładzie. W obliczu toczącego się procesu sądowego, programiści z Hyperionu nie mogą przeprojektować OS4 nawet na sprzęt zaprzyjaź-



nionego z nimi ACube \*, a więc tym bardziej Natami wydaje się fikcją. Nie jest zatem tak, że to ludzie z Natami skreślili MOS Team czy Hyperion – to raczej ci drudzy, z takich czy innych względów, nie wybrali Natami. Znacznie łatwiej było dogadać się z zespołem pracującym nad systemem AROS, co jednak jest bardziej smutną koniecznością niż najlepszym wyborem pod względem zaawansowania i możliwości systemu (choć przyznać należy, że pod względem ceny jest on bezkonkurencyjny).

Przejdźmy do AmigaOS3 – większość użytkowników Natami wybierze zapewne ten właśnie OS. Ma on tę wspaniałą własność, że jest systemem modularnym, dzięki czemu może być łatwo rozszerzany (MUI, ASL, CyberGFX to kilka przykładów jego możliwości). Można instalować rozmaite nakładki, aby bardziej przystosować system do własnych potrzeb. Zdaniem twórców Natami, nie ma takiej rzeczy, którą można zrobić na MorphOS albo OS4, a nie da się jej zrobić z OS3 z zainstalowanymi uaktualnieniami. Dlatego też końcowy użytkownik wraz z komputerem otrzyma preinstalowany OS3/AmiKit (AmiKit to skonfigurowane środowisko AmigaOS – zawiera menedżer zadań, przeglądarkę internetową oraz wiele innych użytecznych aplikacji, narzędzi, ikon i gier).

Skoro kwestie systemu mamy za sobą, zajmijmy się sprawami sprzętowymi, a konkretnie dźwiękiem w Natami. Wiele osób zastanawia się, dlaczego tylko 4 głosy, w momencie, kiedy dla PC dostępne są karty ze 128 głosami. Otóż w Amidze każdy kanał audio tworzy przerwanie, kiedy kończy się próbka dźwięku. Zwiększenie liczby kanałów audio, wymusiłoby zwiększenie liczby przerw w Amidze. Zespół Natami dyskutował o tym i doszedł do wniosku, że jest to możliwe. To jednak obejmuje swym zasięgiem Amiga API, więc nie ogłoszono tej funkcji. A zatem większa liczba kanałów audio w Natami jest możliwa do zaimplementowania (nie jest to jednak działanie priorytetowe).

Dla każdego, kto śledzi prace nad Natami, interesująca może być poniższa lista etapów tych prac, zamieszczona na forum. Obecnie wszyscy potencjalni użytkownicy nowego komputera czekają na zbliżający się wielkimi krokami etap szósty.

1. Wynalezienie SuperAGA.
2. Stworzenie i rozwój SuperAGA.
3. Projekt ostatecznej wersji płyty NatAmi60.
4. Wytworzenie niewielkiej liczby płyt głównych przez profesjonalnego producenta.
5. Przetestowanie wytworzonych płyt.
6. Dostarczenie płyty do programistów i pierwszych klientów.
7. Rozpoczęcie prac nad rozwojem nowego zaawansowanego procesora 68K dla kolejnych wersji Natami.
8. Wsparcie programistów dla nowych właściwości chipsetu SuperAGA2.
9. Ukończenie (wspólnie z innymi deweloperami) sterowników Amigi (CyberGFX/AHI/Mesa).
10. Rozwój SuperAGA2 (wsparcie testerów i programistów, zaawansowany procesor 68K).
11. Udostępnienie właścicielom Natami60 SuperAGA2 (jako uaktualnienie firmware).
12. Zakończenie projektu oraz produkcja NatAmi z chipsetem SuperAGA2. Pozwoli to użytkownikom nabyć stosunkowo mocną Amigę za niewielkie pieniądze – klient otrzyma Natami, zawierającą chipset SuperAGA2, nowy procesor 68K i

wszystkie niezbędne sterowniki.

13. Celem zespołu jest produkowanie tanich komputerów „Natami w jednym chipie”. Chip ten będzie bazował na projekcie zespołu i będzie mógł być podstawą dla wielu różnych wariantów Natami. Zostanie udostępniony wszystkim chętnym amigowym firmom za bardzo niewielkie pieniądze, co umożliwi także im produkcję tanich Amig.

Zdaniem twórców Natami, do upadku Amigi bezpośrednio przyczynił się fakt, że – w odróżnieniu od PC – była ona produkowana wyłącznie przez firmę Commodore. Ludzie z Natami nie chcą powtórzyć tego błędu – zależy im na tym, aby każdy mógł w przyszłości produkować Amigi.

No właśnie, na liście etapów widać wspomniany wcześniej nowy procesor 68K. Pojawia się pytanie o jego szybkość i kompatybilność. Otóż celem jego projektantów jest zapewnienie większej kompatybilności z gramami dla 68000, niż miało to miejsce w przypadku procesorów 68040 i 68060. Zależy im na zwiększeniu prędkości 68040 taktowanego zegarem 200 MHz dla zwykłych aplikacji i zachowaniu prędkości 68040 600 MHz dla aplikacji multimedialnych.

Na forum padło także pytanie o prędkości nowego komputera w porównaniu do UAE oraz AmigaOne. Jak piszą twórcy Natami, prędkość komputera jest wypadkową wielu aspektów (wydajności grafiki, wydajności IO, wydajności pamięci, zużycia mocy procesora i wydajności DMA). We wszystkich tych aspektach Natami jest szybsza od jakiegokolwiek klasycznej Amigi, a jej główną siłą są zwłaszcza pierwsze cztery punkty. Należy pamiętać, że w przypadku UAE nic nie jest przyspieszane sprzętowo, a użycie DMA czy małe zużycie mocy procesora w ogóle nie jest możliwe. Natomiast AmigaOne ma oczywiście szybszy procesor i nawet przy zrealizowaniu zamiaru stworzenia N68070, nie uda się „pobić” G4-PowerPC. Reasumując należy stwierdzić, że Natami jest bardziej niż wystarczająco silna do wyjątkowo „gładkiego” uruchamiania AmigaOS3, który będzie działał znacznie szybciej niż UAE.

Komputer bez nowego oprogramowania oczywiście nie ma racji bytu. Autorzy projektu głęboko wierzą, że takie oprogramowanie (w tym gry) będzie dla Natami powstawać i że będą to całkiem dobre produkcje (przykładowo moc komputera wystarczy do uruchomienia gier Half-Life 1, Robin Hood, Age of Empires czy Quake 1,2,3; nie jest jednak możliwe odpalenie Quake 4).

I jeszcze jedna dobra wiadomość. Otóż płyty deweloperkie Natami będą miały rozmiar standardowej płyty głównej PC. Oznacza to koniec wydawania na obudowę więcej pieniędzy niż na sam komputer – Natami bez problemów umieścimy w standardowej obudowie od peceta.

Na zakończenie warto zacytować (podesłane mi przez Mufę) stwierdzenie: działający prototyp to dopiero około 30% sukcesu. Autorem tego zdania jest Jens Schoenfeld z Individual Computers, który pracuje nad Clone-A, mającym być konkurencją dla Minimig i Natami – możemy zatem śmiało założyć, że wie, co mówi. Zanim więc zmartwimy się lub ucieszymy informacjami z niniejszego artykułu, pamiętajmy, że wiele poruszonych tu kwestii może ulec istotnym zmianom.

*Na podstawie [www.natami.net](http://www.natami.net)*

*Arti*

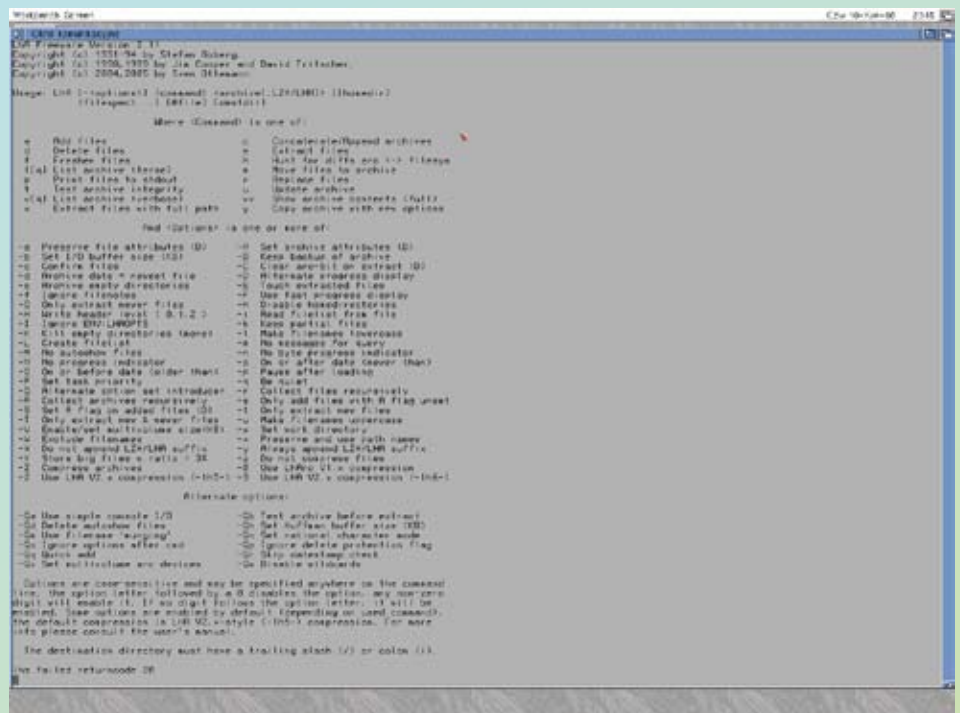
*Specjalne podziękowania dla Rafała „Mufy” Chybły*



*W świecie pecetów o palmę pierwszeństwa walczą formaty Rar i Zip. W świecie Amigi niekwestionowanym królem jest standard Lha. Każdy Amigowiec wcześniej czy później musi spotkać się z archiwum w tym formacie. W artykule postaram się szerzej opisać ten archiwizator oraz pokazać jak sobie z nim poradzić.*

Przeglądając prasę i internet pod kątem opisu możliwości Lha dochodzimy do wniosku, że jest to bardzo prosty archiwizator, który tak naprawdę potrafi coś tam spakować, rozpakować i ewentualnie przetestować swoje archiwa. Nic bardziej mylnego. Postanowiłem szerzej opisać ten bogaty w polecenia oraz opcje program. Opis postaram się wzbogacić możliwie najbardziej przejrzystymi przykładami. Artykuł podzieliłem na kilka części, które będą ukazywać się w kolejnych numerach C&A Fan. W pierwszej części opiszę proces „instalacji” w Workbenchu i omówię jego składnię. Następnie opiszę polecenia i opcje, a na końcu opiszę „ciekawostki” związane z Lha oraz jak sobie z tą całą wiedzą w sposób efektywny poradzić. Problem słabej znajomości Lha bierze się zapewne stąd, że aby go w pełni wykorzystać trzeba wklepywać dosyć skomplikowane polecenia z Shella. Dosyć już tego przydługiego wstępu, zapraszam do zapoznania się z możliwościami najpopularniejszego archiwizera na Amidze klasycznej.

Lha jest obecnie programem freeware i można go znaleźć na Aminecie wpisując w pole Find tekst lha.run. Jest to archiwum samorozpakowywalne z lha w wersji 2.11. Po dwukrotnym kliknięciu na ten plik w tym samym katalogu otrzymujemy nastę-



### Okno prezentujące listę poleceń i opcji programu Lha

pujące pliki:

**lha\_68k** - kompilacja, którą można używać z każdym rodzajem procesora 680x0. Wersja przeznaczona dla Amig 500 i 500+.

**lha\_68020** - wersja przeznaczona dla procesora 68020 montowanego seryjnie w Amigach 1200.

**lha\_68040** - kompilacja dla procesora 68040 montowanego seryjnie w A4000 i na kartach rozszerzeń dla A1200.

Właściciele procesorów 68030 muszą korzystać z pliku o nazwie lha\_68020.

Wybór pliku przeznaczonego na wyższy procesor niż posiadany będzie skutkował częstymi spotkaniami z Guru Meditation. Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, aby używać wersji przeznaczonej na niższy procesor. Kosztem takiego rozwiązania będzie dłuższy czas wykonywania operacji. Stosowny plik należy wgrać do katalogu C dysku systemowego i zmienić nazwę na Lha. Lha jest kompatybilne z archiwizatorami takimi jak LhArcA, LZ i LhArc dla Amigi. Co do wymagań, to są one więcej niż skromne. Wystarczy Amiga z 512 KB ramu, Kickstartem V2.0 i jedną stacją dyskieta. Oczywiście użytkownicy Amig z Kickstartem 1.03 też mogą używać Lha, ale w niższej wersji, a ta już jest

shareware i posiada pewne drobne ograniczenia.

Lha używa się jedynie z poziomu CLI/Shell. Na szczęście powstało wiele nakładek graficznych, które można uruchamiać spod Workbenchu. Obsługują one jedynie najczęściej używane funkcje archiwizera. Z racji tego, że posiada on dosyć rozbudowane możliwości postanowiłem opisać go szczerzej na łamach C&A Fan. Zachęcam jednocześnie do zapoznania się z instrukcją obsługi w formacie AmigaGuide (znajduje się w tym samym samorozpakowującym się archiwum). Pełną listę komend i funkcji można uzyskać wpisując w oknie CLI lub spod WB w oknie Wykonaj polecenie komendę lha bez żadnych parametrów. Należy także pamiętać, iż każdą wykonywaną operację można przerwać w dowolnej chwili kombinacją klawiszy CTRL+C.

Składnia archiwizera przedstawia się następująco:

**Lha [-options] <Command> <Archive> [[HomeDir] FileSpec] [\@file] [destdir]**

Nawias [] oznacza, że dany element jest opcjonalny, a nawias < > oznacza konieczność podania parametrów. Powyższa składnia pokazuje jak bardzo elastyczny jest ten archiwizator.



Opcje, jak sama nazwa wskazuje są opcjonalne, czyli nieobowiązkowe. W powyższej składni występują na początku, lecz nie jest to regułą, gdyż mogą być umieszczone w którymkolwiek miejscu. Ważne jest, aby były poprzedzone (-) znakiem minusa. Np.: „-a”

Jeżeli używamy kilku opcji, wystarczy tylko pierwszą poprzedzić znakiem minusa, np: -aLu. Rozmiar liter ma tu znaczenie, o czym przekonacie się w jednym z następnych odcinków. Pozostaje pytanie: co zrobić jeżeli nazwa pliku zaczyna się od minusa, np: -mójPlik. Aby archiwizator nie wyświetlił błędu należy w zależności od własnych upodobań albo ująć nazwę pliku w cudzysłowy, np: „-mójPlik”, lub też nazwę poprzedzić jeszcze jednym minusem, np: --mójPlik”.

Może się zdarzyć, że zechcemy wyłączyć jakąś opcję włączoną domyślnie. Wtedy należy po literze dopisać 0 (zero).

Ze stosowaniem opcji w sposób omówiony powyżej wiąże się jeden wyjątek. Jeżeli zastosujemy opcję, która wymaga określenia dodatkowego parametru w postaci liczby co najmniej dwucyfrowej, to albo używamy go na końcu parametrów, albo musimy po takim liczbowym określeniu parametru dodać spację, po niej jeszcze raz znak minus i resztę parametrów. Myślę, że przykład rozwieje wszelkie wątpliwości. Nie możemy podać parametrów w postaci jak poniżej, gdyż otrzymamy błąd:

- **b32ox0m**

Dzieje się tak dlatego, że parametr – b wymaga określenia wielkości bufora w KB. Ponieważ użyliśmy liczby dwucyfrowej, to poprawna składnia będzie wyglądała następująco:

- **b32 -ox0m**

lub

- **ox0mb32**

Powyższy przykład włącza opcję „o”, wyłącza działanie opcji „x”, włącza działanie opcji „m” i ustawia wartość dla opcji b na 32.

Myślę, że po tym opisie nikt już nie będzie miał problemów z prawidłowym stosowaniem opcji w Lha

oraz w większości innych archiwizatorów uruchamianych z Shella.

Jeżeli chodzi o komendy, to tutaj sprawa jest o wiele prostsza. Możemy użyć tylko jednej komendy – co jest zresztą logiczne – i ma ona postać litery dużej lub małej, w tym miejscu jest to bez znaczenia. Zawsze, oprócz jednego przypadku (komenda vv) jest to tylko jedna litera.

Jako ciekawostkę podam fakt, że można również zamiast liter podawać całe nazwy komend, np.: „add” lub „list” zamiast „a” lub „l”.

Kolejny argument <Archive> opisuje nazwę i ścieżki dostępu do pliku archiwum, na którym będą przeprowadzane operacje. Może to być wcześniej utworzone archiwum lub też nazwa archiwum do utworzenia.

Parametr [HomeDir] określa, która część katalogu ma być zachowana w archiwum. Najprościej wyjaśnię to na przykładzie.

Jeżeli użyjemy komendy:

Lha -x a archiwum DF0:pliki/  
plik1 katalog1/plik2 katalog2/plik3  
df0:pliki2/ \*.asm

To polecenie doda do pliku archiwum.lha pliki w następującym schemacie:

Dodawane pliki

Wygląd archiwum

df0:pliki/plik1  
plik1  
df0:pliki/katalog1/plik2  
katalog1/plik2  
df0:pliki/katalog2/plik3  
katalog2/plik3  
df0:pliki2/\*.asm  
\*.asm

HOMEDIR pozostaje aktywny dla całego polecenia lub do momentu jego zmiany, tak jak w powyższym przykładzie.

Jeżeli chcesz ustawić Homedir dla bieżącego katalogu używaj jednego slash’a „/”. Dla nadrzędnego katalogu należy użyć dwa slash’e („//”) itd.

Wydaje mi się, iż przykład jest na tyle zrozumiały, że mogę przejść do omówienia parametru FileSpec, który stanowi po prostu wykaz plików do spakowania. Można do ich określenia uży-

wać wszystkich znaków globalnych.

Parametr [\@file] – gdzie file to oczywiście nazwa pliku – pozwala określić plik, w którym znajdują się parametry bądź jakiegokolwiek elementy, które mogą być użyte w linii polecenia po lha. Po prostu zamiast wpisywać dużą ilość plików przeznaczonych do spakowania, szczególnie gdy ścieżki dostępu do nich są długie, można je wpisać raz i podać ten plik jako parametr. Jest to szczególnie przydatne przy wykonywaniu backup’ów tych samych plików co jakiś czas.

Wystarczy wtedy raz je wpisać wraz ze ścieżkami i zapisać w pliku, a potem tylko podawać nazwę tego pliku w linii polecenia.

No i na koniec pozostał opis parametru destdir. Pozwala on określić, w które miejsce ma być rozpakowana zawartość archiwum. Parametr należy zakończyć albo dwukropkiem dla nazw napędów lub slashem dla katalogów.

Jeżeli nie podamy tego parametru, to lha wypakuje zawartość archiwum do bieżącego katalogu (tego, w którym to archiwum się znajduje). Jeżeli podamy nieistniejący katalog, to zostanie on automatycznie utworzony.

Na koniec chciałbym napisać o niektórych ograniczeniach, które posiada obecna wersja Lha.

Długość ścieżki do pliku nie może przekraczać 255 znaków. Jednakże AmigaDOS ma problemy z obsługą ścieżek powyżej 190 znaków i dlatego nie należy przejmować się tym ograniczeniem (tym bardziej, że pozostałe ograniczenia są o wiele drastyczniejsze).

Liczba plików w archiwum ograniczona jest ilością pamięci, natomiast rozmiar archiwum nie może przekroczyć 2GB.

Lha może obsługiwać archiwa wieloczęściowe nieprzekraczające 100 części.

W tym miejscu, na ograniczeniach, poprzestanę. W następnym odcinku postaram się opisać najważniejsze komendy archiwizera wraz ze stosowną ilością przykładów. Wszelkie pytania, wątpliwości i uwagi proszę wysyłać na adres mailowy redakcji.

# Wywiad z Cobrą



*North Party 10 2006 Cobra z mężem*

**Chciałbym zaprezentować Wam wywiad z Cobrą – jedną z niewielu dziewczyn na polskiej scenie C64. Z wywiadu dowiecie się między innymi, dlaczego zainteresowała się akurat C64, a nie np. Atari.**

**Ramos:** *Witaj Cobra! Na początek w kilku zdaniach przedstaw się wszystkim czytelnikom.*

**Cobra:** Witam. Tak naprawdę nazywam się Katarzyna Dąbrowska - Wężyk, na scenie jestem od 13 lat, gdzie przez 10 lat zajmowałam się głównie swappem (jak ten czas szybko leci).

Cóż jeszcze mogę dodać? Na co dzień pracuję na rzecz osób chorych psychicznie. W sierpniu 2005 r. wyszłam za mąż i mam nazwisko pasujące do mojej scenowej ksywki ☺ Poza tym interesuję się głównie sportem i 8-bitowymi komputerami. A ostatnio skupiam się na potomku, który ma przyjść na świat 5 stycznia 2009 r.

**Ramos:** *Nieczęsto się zdarza, aby dziewczyna interesowała się komputerami, a co dopiero sceną i to na dodatek C64. Co zadecydowało, że zainteresowała cię scena C64?*

**Cobra:** W początkowej fazie nauki w liceum (gdzieś w 1991 roku) w mojej szkole informatyka była prowadzona na ZX Spectrum+. Właśnie wtedy zainteresowałam się komputerami i zapragnęłam mieć własny. Moi koledzy posia-

dali już Atari 65 XE. Muszę przyznać, że właśnie fakt, iż sporo znajomych miało Atari, sprawił, że ja postanowiłam wylać się i gdy nadszedł czas, tata kupił mi Commodore 64 - mój wymarzony komputer ☺, który mam do dzisiaj.

A co do sceny C64 - tak naprawdę był to przypadek. Przez pierwsze 2 lata, jak każdy komputerowiec, łamałam joysticki grając w gierki. Koledzy z klasy nie mieli pojęcia, co to scena C64. Moje zetknięcie się ze sceną C64 nastąpiło w 1994 roku, kiedy w moje rączki wpadło czasopiśmo C&A i tam znalazłam ogłoszenia odnośnie grup, programów na C64. Kilka telefonów, parę rozmów z kolegą ze sceny i wysłanie listów przyczyniło się, że scena C64 na tyle mnie zainteresowała, aby rozpocząć na niej swą działalność i pozostać w jej kręgu do dzisiaj.

Prawdą jest, iż rzadki to przypadek, aby dziewczyna interesowała się komputerami, a tym bardziej sceną 8-bitowych komputerów. Rzeczywiście komputery to przede wszystkim hobby dla płci męskiej. Być może wynika to z naszych predyspozycji. W końcu to mężczyźni są bardziej techniczni ☺, ale sam musisz przyznać, że było kilka niewiast na tej scenie ☺.

**Ramos:** *Może powiesz coś więcej o swojej przygodzie na scenie. Przez jakie grupy udało ci się przewinąć i którą wspominasz najchętniej?*

**Cobra:** Przede wszystkim moja

pierwsza grupa - *Camey*, która chyba nigdy nic nie wydała :). Jednak muszę przyznać, że dzięki osobom takim jak *Manitou*, rozpoczęłam na dobre swoją zabawę ze sceną C64. Potem było jeszcze kilka grup, które wspominam z sentymentem (*Burzum*, *Respect* czy *Fraction*). Poza tym parę grup, przez które się przewinięłam, ale nie mam co wspominać, gdyż albo nie ciekawego się nie działo, albo byłam w nich za krótko (np. nie każdy wie, że wstąpiłam swego czasu do takich grup jak *Oxygen64* czy *Kreciki*). Jednak grupę *Fraction* wspominam najbardziej. Wynika to z faktu, iż w grupie tej byłam w czasach, kiedy scena C64 tętniła życiem, a produkcji do rozprowadzania dla swappera nie brakowało. Poza tym były to czasy, kiedy sceną zajmowało się naprawdę wiele osób. Ja sama miałam ponad 60 kontaktów i starałam się zawsze pisać personalne notki, bez zbiorówek. Co do grupy *Samar*, w której chyba nadal jestem :), to muszę przyznać, że wstąpienie do niej w grudniu 2003 r. nie przyniosło dla mnie żadnych zmian, gdyż swapp właściwie już nie istniał, produkcje pojawiały się okazjonalnie, a ludzi na scenie było coraz mniej. Na pewno w pamięci pozostanie sylwestrowy *Winter Meeting* w Szczawnicy, w którym poza nami udział wzięli: *Asterion*, *Cactus* i *MacArthur* oraz współpraca z Tobą. Więc sam rozumiesz, Mariuszu, że wspomnień związanych ze sceną jest mnóstwo.



Dla mnie liczą się ludzie sceny. Bez nich nie byłoby grup, wspomnień i odpowiedzi na Twoje pytania. Dlatego najbardziej wspominam ludzi, których miałam okazję poznać poprzez swapp lub osobiście na party i z którymi nawiązałam wieloletnią przyjaźń. Nie tak dawno, po wielu latach milczenia, dostałam kartkę od *Angelboya* oraz maile od *Antaresa* i *Ariela*. Pamiętacie ich? Stare, dobre czasy.

W archiwum nadal posiadam większość notek pisanych na C64, które otrzymywałam od kumpli z naszej sceny. Żałuje tylko, że zbyt późno zaczęłam je zbierać. Zabawa w scenę to naprawdę super sprawa i cieszę się, że mogłam w tym uczestniczyć. Było warto, a obecnie pozostały wspomnienia.

**Ramos:** *Czy oprócz bycia swapperem próbowałaś pisać muzykę, rysować czy kodować na C64?*

**Cobra:** Może słoń nie nadepnął mi na ucho, ale od tworzenia muzyki trzymam się z daleka. Co do rysowania, to raczej wspominam „fejkowe” prace. Jedna z nich pojawiła się na *Forever 4*, lecz na platformie Atari. Praca kiepska - narysowana w Paint na PC-cie, a potem przerzucona przez *Lewisa* na Atarynkę. Jednak liczy się idea :). Był to rysunek komcia z napisem „Commodore rulet”. Rok później 1 KB na Atari, pisana w Basicu, specjalnie dla przyjaciół ze sceny atarowskiej.

Ponadto na *Forever Hex* pojawiła się „fejkowa” produkcja na C64 zwana „Dreams Come True”, którą wymyśliłam i stworzyłam z *MacArthurem*, a na którą, Mariuszu, wyraziłeś zgodę :). I tu podziękowania dla kolegi Roberta za kodowanie tej pra-

cy. Uważam, że przyjmowanie takich prac przez publikę zależy w dużej mierze od naszego poczucia humoru i podejścia do sprawy. Na scenie nie zawsze należy wszystko brać serio i oczekiwać super produkcji.

A poważnie mówiąc, to nie byłam, nie jestem i nie będę grafikiem, a tym bardziej koderem.

Co prawda w domu mam kilka grafik, które nie ujrzały światła dziennego (nawet nie wiem, gdzie teraz są), a obecnie tworzę parę logosów, jednak czy coś z tego wyjdzie? Pożyjemy, zobaczymy.

**Ramos:** *Mam nadzieję, że zobaczymy coś z twoich prac. A jak*



*Quast Party 2005*

*T w ó j mąż zapatruje się na Twoje zainteresowanie C64?*

**Cobra:** Odnosnie moich prac i projektów również mam nadzieję, że coś z tego wyjdzie. Szczególnie liczę na skończenie tych logosów dla Ciebie. Grafika, która miała pojawić się na *North 10* do dnia dzisiejszego - z różnych względów - nie została skończona - jeśli nie padniemy dysk, o zmiana kompa itp... Ale tłumaczę się winni ☺.

Co do mojego męża „węża”: - Krzysztofa, to poza tym, że jest super facetem i mogę zawsze na niego liczyć, to odnośnie sceny raczej się

nie wypowiada. Według mnie patrzy na to inaczej, ze zdziwieniem, co ja w ogóle robię i po co mi to wszystko. Na początku małżeństwa nawet zapytał mnie, na co trzymam te starocie. Wy tłumaczyłam, co i jak, a temat sam się skończył. Krzyśka raczej nie interesują komputery, a poza pojedynczymi gierkami na PC, w wolnej chwili woli jechać ze mną na trening i pograć w tenisa stołowego lub pojeździć na rowerze.

**Ramos:** *Kiedys coś tam wspomniałaś o tenisie stołowym, ale może powiedziałaś coś więcej? Cemu wybrałaś akurat tenis stołowy?*

*Długo już uprawiasz ten sport? A może masz już jakieś sukcesy w tej dyscyplinie?*

**Cobra:** Zawsze interesowałam się sportem. Być może zawdzięczam to Ojcu, który nakłaniał mnie do wycieczek rowerowych, gry w badminton czy tenisa stołowego. Muszę zaznaczyć, że On nigdy nie zajmował się sportem.

W tenisa stołowego zaczęłam grać, gdy miałam 6 lat :), a w

szkole podstawowej grywałam w klubie amatorskim mieszczącym się w świetlicy. Największym sukcesem w tamtych czasach było mistrzostwo powiatu i województwa stołecznego amatorów mojej kategorii. Jednak zajęcia odbywały się bez prawdziwego trenera. Potem w liceum trenowałam wyczynowo w Warszawie w „SKS 40”. Niestety, były to pierwsze lata demokracji i treningi naszej grupy były płatne, a sprzęt nie na kieszeń mojej rodziny. Dlatego po roku musiałam zrezygnować, gdyż rodzice nie wyrażali zgody na dojazd do Warszawy. Jednak bardzo dużo zyskałam chodząc tam na treningi, ponieważ były prowadzone przez profesjonalistę, który kładł





### **Quast Party 2005**

duży nacisk na technikę gry. Po jakimś czasie na kilka lat zaprzestałam grania i przerzuciłam się na koszykówkę i siatkówkę. Tak, więc mój poziom gry zatrzymał się na czasach trenowania w „SKS 40”. Mijały lata. Oczywiście w „ping-ponga” grywałam, ale tylko na wyjazdach ze znajomymi. W 2000 r. powróciłam do czynnego uprawiania tenisa stołowego w klubie amatorskim „T.G. Sokół” Brwinów. Do 2008 r. chodziłam tam na treningi raz-dwa razy w tygodniu i jeździłam na zawody. Obecnie spodziewamy się dziecka, więc takie przyjemności poszły w ką. Największym sukcesem seniorskim, odniesionym w tenisie stołowym jest 5. i 3. miejsce w Międzynarodowych Mistrzostwach Polski Amatorów i 2. miejsce podczas towarzyskiego spotkania rozegranego w Wołkowysku z drużyną Białorusi. Później koledzy i koleżanki z Białorusi przyjechali do nas i wtedy zajęłam 3. miejsce. Nie mogę mówić o dużych sukcesach w tej dyscyplinie, gdyż poza treningami w Warszawie, zawsze uprawiałam sport amatorsko i dla własnej przyjemności.

A dlaczego wybrałam właśnie tenis stołowy? W swoim dotychczasowym życiu próbowałam różnych dyscyplin, a tenis stołowy przypadł mi najbardziej do gustu. A jeśli ktoś myśli, że jest on mało wymagającą dyscypliną, to się

myli. Wymaga on naprawdę dużej sprawności fizycznej, szybkości na nogach, refleksu i precyzji. Chyba, że bierzemy pod uwagę granie typowo świetlicowe. W każdym razie: sport to super sprawa dla osób w każdym wieku i dlatego polecam go wszystkim.

**Ramos:** *Trochę tych sukcesów masz na swoim koncie, życzę Ci ich więcej. Warto mieć jakąś odskocznię od pracy, bo nie samą pracą człowiek żyje. Powróćmy do tematu sceny. Jak postrzegasz obecną scenę?*

**Cobra:** Powiadają, że polska scena już nie istnieje. Myślę, że słowa „Scena C64” nie ma takiego znaczenia jak 5-10 lat temu. Grupy się rozsypały, produkcje nie powstają, archiwa i tak znajdziemy na internecie, a ludzie związani kiedyś mocno ze sceną żyją własnymi sprawami. W Polsce są jeszcze osoby, które przyczyniłyby się do powstania dobrej produkcji, jednak jak sam doskonale wiesz, że w pojedynkę jest ciężko. Nawet jak znajdzie się dobry pomysł, to i tak czegoś zabraknie. Nie tak dawno, bo 3 lata temu ☺, na atarowskim *Quast Party* w 2005 r. (odpowiednik naszego *North Party*) rozmawiałam z *Fenkiem*, który sam przyznał, że mógłby złożyć demo, jeśli

dostałby parę niezbędnych rzeczy. I tu właśnie tkwi problem: efekty, grafiki czy muzyka nie robią się same, a bez nich nie ma dobrej produkcji. Uważam, że świetnym pomysłem organizatorów na *North Party 9* w 2004 r. było namówienie naszych dobrych (jeśli nie najlepszych) koderów, grafików czy muzyków do zrobienia pojedynczych prac i efektów, aby *Fenek* złożył je w całość, np. na 10. edycję *North Party*. *North 10* dawno za nami, a realizacja pomysłu chyba wygasła tak szybko, jak się pojawiła.

Co prawda powstają nowe albo na party wystawiane są prace zrobione kilka lat wcześniej, np. grafiki, muzyczki czy intra, jednak nie zastępują one prawdziwej produkcji w postaci dema. Niestety, najnowsze produkcje tworzone są raczej na scenie „zachodniej”, a nie polskiej.

Poza tym frekwencja ludzi oraz prace na ostatnich party doskonale ukazują rzeczywisty obraz naszej polskiej sceny C64.

**Ramos:** *Dzięki za wywiad. Może coś chciałabyś przekazać od siebie czytelnikom naszego magazynu?*

**Cobra:** Cóż więcej można napisać? Chciałabym pozdrawić wszystkich scenowiczów C64 i Atari. Nie jestem w stanie Was wszystkich wymienić, gdyż Mariusz musiałby wydać specjalny dodatek do „Commodore&Amiga Fan” ☺.

Dzięki Wam mam wspaniałe wspomnienia, o których opowiem córce lub synowi – płęć jeszcze nieznana. Być może dziecko, kiedy podrośnie, zechce jeszcze odpalić komcia, który stoi obok i ma się całkiem dobrze - mamusia na pewno wszystko wytłumaczy ☺. Jak coś to Atari też jest, a PC-ta zamknę na kłódkę ☺.

Do zobaczenia na Party – jeszcze się pojawię!

**Kasia vel Cobra/Samar**



A portrait of Michał Rełkowski, a man with short brown hair and a light beard, looking directly at the camera with a slight smile. He is wearing a dark t-shirt. The background is a solid dark color.

# Wywiad

## Z:

# Michałem Rełkowskim

W tym numerze magazynu chciałbym zaprezentować wywiad z człowiekiem nazywanym na polskiej scenie „polskim PVCFem”. Mowa tu Michale Rełkowskim, znanym wszystkim jako Daf. Udzielał się na scenie C64 w latach jej świetności i był odpowiedzialny za oprawę muzyczną do takich produkcji scenowych, jak demo Opium, Bloody Domination czy Digital World. Większość jego kompozycji można ściągnąć w postaci SID ze strony: [ftp://malus.exotica.org.uk/pub/exotica/media/audio/High\\_Voltage\\_Sid\\_Collection/C64Music](ftp://malus.exotica.org.uk/pub/exotica/media/audio/High_Voltage_Sid_Collection/C64Music) lub w wersji mp3: <http://www.6581-8580.com/> albo posłuchać w demie: <http://www.youtube.com/watch?v=QjjhG0d9jaY>

R – Ramos; D - Daf

**R: Witam Michale. Czy możesz przybliżyć nieco swoją sylwetkę czytelnikom C&A Fan? Osoby nieobeznane ze sceną mogą Cię nie kojarzyć...**

D: Cześć, nazywam się Michał Rełkowski, zleciało mi 31 wiosen, w środowisku demosceny kazałem mówić na siebie „Daf”. Dziś tak głupio już bym się nie nazwał, ale jak się przyjęło, tak zostało. To tak jak z tatuażem – kiedy gościowi wydziobują dziurę, to myśli, że będzie się z tym utożsamiał przez całe życie, a po kilku latach dochodzi do wniosku, że co innego na tym miejscu wyglądałoby bardziej sensownie.

Na C64 zajmowałem się pisaniem muzyki i jeśli ktoś mnie kojarzy, to chyba właśnie z tego powodu. Trochę rysowałem (gra) i kodowałem, ale bardziej na własne potrzeby. Zresztą na C64 chyba każdy liźnął po trochu wszystkiego.

**R: Od czasu, kiedy napisałeś pierwszą muzykę na C64 upłynęło już blisko 15 lat. Pamiętasz, od czego się zaczęła Twoja przygoda z Commodore 64 i co Cię skłoniło do pisania muzyki?**

D: Początek był dość banalny. Do łasku, w którym niemal

każdego wieczoru rozgrywaliśmy mecze piłki nożnej przyszedł któregoś dnia nowy „zawodnik”. Przy ognisku zaczął opowiadać o swoim C64, to był typowy gracz. Poszliśmy kiedyś do niego, zaprezentował gry, robiły niesamowite wrażenie. Poprosiłem, żeby pożyczył mi instrukcji obsługi. Dał mi jeszcze jakąś książkę do BASICa po polsku. Po czytałem w domu i napisałem na kartce jakiś programik. Następnego razu, kiedy do niego poszedłem wpisałem ten program i zadziałał. Euforia była tak duża, że zacząłem rodzicom wiercić dziurę w brzuchu. To była praca na zmęczenie materiału, trochę to trwało, ale mama, chcąc uniknąć choroby wrzodowej, w końcu kupiła mi C64 z magnetofonem i dwoma joystickami TOP-STAR. Chyba nigdy wcześniej nie byłem tak szczęśliwy.

Komputer dzieliłem z młodszym bratem. Któregoś dnia doszły nas słuchy, że ze stacją dysków jest więcej, lepiej, szybciej i w ogóle inny świat. Postanowiliśmy sami uzbierać na tą stację. To było fajne, zbieraliśmy puszki, butelki (tu mieliśmy trudną konkurencję, dzielnicowi menele wstawiali bardzo wcześnie). Babcia każdego dnia dawała nam na herbatę do szkoły jakieś grosze.

My tej herbaty nie kupowaliśmy, a zaoszczędzone pieniądze trafiały do świnki skarbonki. Trwało to pół roku i uzbierało się. Kupiliśmy stację 1541 II i przeczesaaliśmy większość dostępnych na lokalnym rynku gier.

Regularnie kupowałem C&A. Dzięki C&A nawiązałem pierwszy kontakt, który wprowadził mnie na demoscenę. Mowa o Mariuszu Zalewskim (Aristo). Coś mu wysłałem (pewnie gry, już nie pamiętam), a on odesłał mi jakieś produkcje scenowe. Zaciekało mnie i tak się zacząłem wtajemniczać. A z tą muzyką, to już szczerze mówiąc nie pamiętam, jak się dokładnie zaczęło. Wiem, że od kuzyna dostałem Voicetrackera z instrukcją i coś tam sobie plumkałem, a niedługo potem na moim pierwszym party w życiu (Tarnów, chyba 92 r.) Cleve dał mi edytor DMC v.4 i się zaczęło.

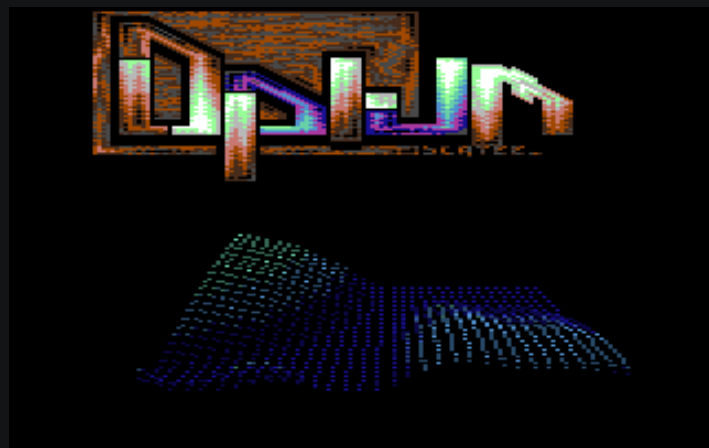
**R: DMC 4.0 (dopóki nie wyszedł edytor DMC 5.0) był swego czasu jednym z najlepszych edytorów do tworzenia muzyki na C64. W pisaniu kompozycji stworzyłeś swój niepowtarzalny styl, który stał się Twoją rozpoznawalną wizytówką na scenie. Skąd pomysł na taką muzykę, skoro na scenie w tamtych czasach królowały melodyczne kompozycje?**

D: Byłem fascynatem muzyki technicznej i podświadomie traktowałem ją, jako bardziej wartościową. Przez długi okres mojego życia kwalifikowałem utwory z linią wokalną, jako niewarte uwagi. Kanony wartości wyznaczali mi tacy wykonawcy jak Prodigy czy Underworld. Generalnie imponował mi dynamiczny, techniczny styl na pograniczu trance i rave, osłoda były podkłady muzyczne dem z Amigi z czasów jej świetności. Sam próbowałem to naśladować, a często wyzwaniem dla mnie było zbliżenie się do brzmień generowanych przez bardziej zaawansowane układy dźwiękowe niż SID. Stąd moje skłonności do wykorzystywania edytorów muzycznych odtwarzających kilka razy na ramkę, to jednak dawało możliwości. Poza tym nie mam wykształcenia muzycznego. Trudno było mi równać do takich muzyków jak Jeroen Tell, Drax czy Shogoon. Oni byli prawdziwymi muzykami, a ja użytkownikiem edytorów muzycznych, rozumiesz różnicę... Teraz, kiedy próbuję wrócić do pisania muzyki, zaczynam zauważać prawdziwą wartość tych, jak to nazwałeś, „melodycznych kompozycji”.

**R: Jednak czasami zdarzały ci się kompozycje, w których bawiłeś się znacznie bardziej linią melodyczną. Przykładami tego typu są kompozycje do dema Bloody Domination. Czy mógłbyś powiedzieć jak powstały Twoje kawałki do takich produkcji scenowych, jak Opium, Bloody Domination czy Digital World, dzięki którym stałeś się jednym z najlepszych polskich muzyków w notowaniach w polskich magazynach dyskowych?**

D: Zazwyczaj, zanim zacząłem pisać, przesłuchiwałem i szukałem inspiracji w innych pracach. Bywało tak, że siadałem pełen zapału, wypoczęty, bez presji czasu i strzelałem coś od zera z głowy – to były te bardziej udane ka-

wałki. Zaki (red.: dla tych, którzy nie wiedzą: słowo zak oznacza na scenie C64 utwór muzyczny; na innych scenach dla innych platform ten termin jakoś się nie przyjął) nabierały kolorów przeważnie, jak byłem przy końcu pracy. Zaczynając pisać, czułem niezadowolenie, pierwsze odsłuchy zawsze wydawały mi się takie suche i pospolite, dlatego po kilkadziesiąt razy zmieniałem, eksperymentowałem, aż w końcu trafiałem na właściwy tor. Najfajniej chyba pisało się do Opium, wtedy czułem power.



*Jedno z efektów z dema Opium / Samar.*

Neck (nasz koder składający to demo) przed rozpoczęciem pisania muzyki przysyłał mi informacje o tym, jakie efekty będą się w danej części dema znajdować, w jakiej kolejności wyświetlane i ile mniej więcej będą trwały. Pisząc muzykę, miałem wyobrażenie pod co piszę. Nosiłem drobne korekty, jeśli chodzi o czas wyświetlania poszczególnych efektów w demie i odsyłałem Neckowi muzykę z tablicą czasów dotyczącą pojawiania się poszczególnych elementów w demie. Napisałem sobie prosty edytor, który umożliwił mi zsynchronizowanie muzyki z akcją na ekranie z dokładnością co do 1 ramki.

**R: Oryginalny pomysł z tym edytorem do synchronizacji muzyki do dema. Teraz rozumiem, czemu muzyka w demie Opium była tak dopasowana do efektów pokazujących się na ekranie. Czy muzyka, którą pisałeś do innych produkcji scenowych, powstawała w podobny sposób?**

D: Niestety, tylko Opium powstało w ten sposób. Przy innych demach synchronizacja była „na oko”, a to już nie ten sam efekt. Scena amigowa była bogatsza w dema z synchronizacją dźwięku z wizją. Tam to był standard, na C64 niekoniecznie (mam na myśli lata 90-te).

**R: Mało osób wie, że rysowałeś grafikę i można ją podziwiać w kilku produkcjach, min. w demie Water Closet / 3Lux i Opium / Samar oraz w grze James Fly. Zapowiadałeś się na naprawdę świetnego grafika, dlaczego tak mało Twoich prac można zobaczyć?**

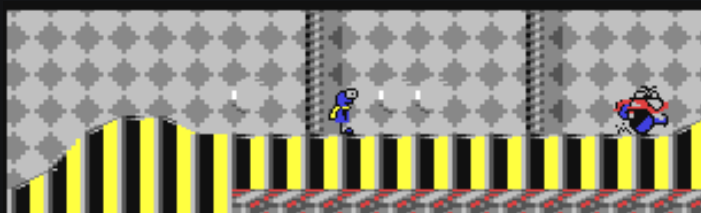
D: Jeśli już zaczynałem rysować, to zawsze z zapędami do produkcji jakieś gry, a że często mierzyłem siły na zamiary, to moje (nieliczne zresztą) grafiki zazwyczaj lądowały w demach. Np. rycerz w super hires interlace





Rycerz w trybie  
Super Hires Interlace  
z dema Opium

gry grafikę i dźwięk, na muzykę nie starczało czasu rastrowego i – z tego, co pamiętam – z pamięcią na tę muzykę też było krucho, bo połowa ekranu to na bieżąco rysująca się mapa krainy w trybie hi-res, w której poruszał się bohater gry, a ta mapa troszkę zajmowała. Do tego dość duża tablica elementów grafiki, z której ułożona była kraina. Wtedy znałem już na tyle assemblera, żeby niektóre edytory do projektowania elementów graficznych napisać sobie samemu. Kodem zajął się Butt-man (red.: obecnie Prezes), był dobry i miał cierpliwość do moich pomysłów, świetnie się dogadywaliśmy. Robiliśmy to w 2 osoby przez 16 miesięcy. Kiedy zakończyliśmy prace na tyle, żeby rozpocząć rozmowy z dystrybutorem, okazało się, że już jest za późno. To był koniec C64 kupowanego jako komputer do gier.



01580  
♥ 3

James

screen z gry James Fly

Takie mam spóźnialskie szczęście do tych moich businessów. Pisałem swego czasu kurs obsługi edytora muzycznego DMC do C&A. Miałem zarobić niezłe pieniądze, jak na szczyła ze średniej szkoły. Gdy ukończyłem ostatnią część i wszystko wysłałem do redakcji, ta odesłała mi wiadomość, że pismo przestaje funkcjonować na rynku.

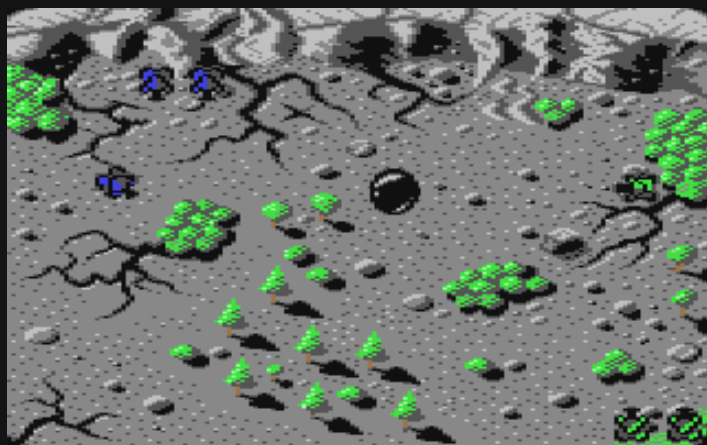
Miałem udział w jeszcze jednej grze (Tanks) ale to już nie było nic szczególnego.

w Opium miał być użyty w niezaczonej nawet grze strategicznej.

Mierne miałem pojęcie o nakładach czasowych potrzebnych na wykonanie gry, zresztą do dzisiaj nie mam właściwego wyczucia.

**R: A jak było z grą James Fly, bo to właśnie tak do końca nie skończony projekt? Z tego, co wiem miała to być gra dyskowa wzorowana na amigowej grze Super Frog. Co spowodowało, że gra została zakończona po pierwszym levelu, skoro zapowiadała się na znakomitą grę na C64?**

D: To prawda, amigowy Super Frog był mocną inspiracją. Robiłem do tej



screen z gry Tanks

Chęć do pisania gier pozostała. Obecnie mam spisanych 18 pomysłów do realizacji. Prawdopodobnie kodem zajmie się Goldhand. Niestety, póki co „życiowe sprawy” skutecznie przeciągają termin rozpoczęcia prac. No i to już nie będzie na C64 :-(

**R: A czy jest jeszcze szansa, że coś zrobisz na C64? Czy rozdział „scena i C64” już dawno u Ciebie jest zamknięty?**

D: W głębi duszy ciągle siedzi pragnienie zrobienia czegośkolwiek z powodów czysto sentymentalnych. Brak mojej aktywności na scenie C64 ciągle zrzuca na brak czasu, choć jeśli uderzyć się w pierś, to w sporej części wynika to z niewłaściwego zarządzania wolnym czasem. Myślę, że coś jeszcze napiszę, chociażby po to, żeby przyjechać na jakieś party nie z pustymi rękoma i jeszcze raz poczuć tę niepowtarzalną atmosferę.

**R: Jak wygląda Twoje prywatne życie, czy nadal jesteś blisko komputerów?**

D: Od kiedy pierwszy raz włączyłem swoje C64, każdy dzień z nielicznymi wyjątkami to praca z komputerem. Z tej rzeki się nie wychodzi :-). Obecnie pracuję zarobkowo jako grafik komputerowy. Najczęściej tworzę strony internetowe i mam nadzieję, że wkrótce się to zmieni. Chcę wrócić do pisania muzyki i – o ile wszystko dobrze się ułoży – chciałbym stworzyć kilka gier. To takie moje marzenia. Marzenia mają to do siebie, że rzadko się spełniają, ale myślę, że te są w zasięgu ręki.

**R: Co chciałbyś przekazać milionom czytelników C&A Fan na zakończenie tego wywiadu ? :)**

D: Teraz, kiedy czasami docierają odosobnione sygnały aktywności komodorowców, często zastanawiam się, po co ci ludzie ciągle to robią. Ale to chyba po prostu z sentymentu. Każdy powrót do tego komputera to coś jak wachanie kart przygód „Magii i Miecza” dla fascynata planszówek albo fotografowanie Zenitem, gdy na półkach sklepów przewalają się cyfrowe lustrzanki. Dziękuję milionom czytelników C&A Fan za to, że odnaleźli światło na swojej drodze. Porzućcie swoje ziemie, rodziny i majątek, siadajcie i piszcie dema, muzyki, rysujcie... Siejcie ziarno przekazane Wam w tym magu, niech odnowi się oblicze C64!



## Blockfill

Jak dobrą gierkę można zmieścić w 1 kilobajcie? Cóż, jak ktoś się przyłoży, to może stworzyć coś naprawdę dobrego. Inna rzecz, że z oczywistych powodów takie dzieła zwykle cierpią na mizerną oprawę. Ale kogo obchodzi grafika czy dźwięk, kiedy grywalność jest ekstra! Hm... ale z tym właśnie problemy... Bo Blockfill tak naprawdę nie wyróżnia się czymś szczególnym. To w sumie standardowa gra logiczna o dość niewygodnym sterowaniu, oparta na typowych zasadach gry w „zapalanie żarówek” (klikasz jedną kratkę, zapala się/gasnie i zapalają się/gasną kratki obok). Warstwa dźwiękowa prezentuje się bardziej pomyślnie: nie ma muzyki, jest tylko bipanie klikanych klocków, które - w miarę jak zbliżamy się do zwycięstwa - przybiera coraz wyższe tony. No, ale to nie zmienia faktu, że jednak rozgrywka jest niezbyt fascynująca.

C-64	60 10 25		
	grafika	muzyka	ogółem
	BLOCKFILL		

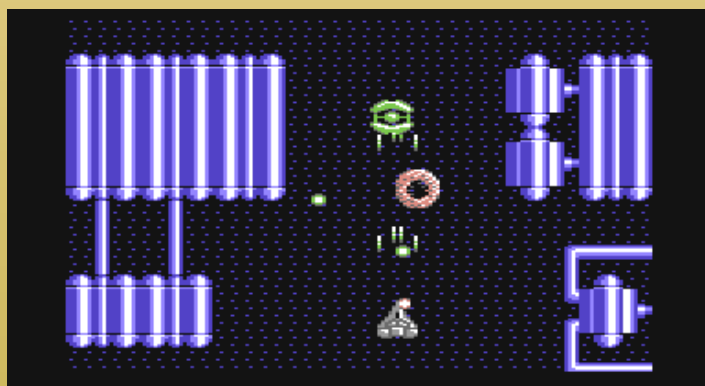
Korodzik

## Laserhawk

Jak wiadomo, zrobienie gry na poziomie nie jest łatwe. Owszem - teoretycznie każdy może w dzisiejszych czasach złapać sobie dowolny Klik & Play czy inny The Games Factory i stworzyć jakąś bądziwną zręcznościówkę. Ale aby stworzyć coś ambitniejszego, potrzebna jest określona wizja, ciężka praca i dużo talentu. Niestety - to rzadkie cechy. I dlatego można oczekiwać, że 90% gier amatorskich to śmieci, które nigdy nie zdobędą popularności.



W dawnych czasach nie było inaczej. Już bowiem w 1987 roku wyszedł SEUCK - Shoot 'Em Up Construction Kit (w Polsce znany - a raczej jakaś jego mutacja - jako „Projektuj Grę”). Za jego pomocą każdy mógł zmajstrować sobie strzelankę - lepszej lub gorszej jakości. Przeważnie gorszej. A jako że trudno wykazać się krytycyzmem w stosunku do własnych dzieł - to gdy już minął zachwyt cici, że „mój Mareczek kochany jest... tym tam... porgarmista! GRE sam jeden zrobił!”, autora natchnęła myśl, żeby zawiadomić o swym osiągnięciu resztę ludzkości. I tak pisma zostały zalane produkcjami domorosłych grorobów proponujących, by ich cuda umieścić na dyskietce numeru...



Obwarzanek z różową posypką nierozsądnie wmieszał się w wir walki.

Takie były zabawy, spory w one lata. Przyjrzyjmy się zatem jednemu z ówczesnych wytworów: grze Laserhawk, której sam autor się dziś wstydzi (<http://www.youtube.com/watch?v=9RzPWZFSWdk>). Jest to nieodłączająca od Odwiecznego Schematu strzelanka: latamy statkiem i strzelamy do jakichś łobcych. Dzieje się to przez kilka poziomów, w czasie których na własnej skórze pocujemy klimat tamtych czasów, gdzie celem programistów było nie tyle zapewnienie graczom zabawy, co sadystyczne zabijanie ich na sto sposobów. Poziomy są zróżnicowane graficznie i to się chwali. Nie będę tu was nudził wyliczaniem rodzajów wrogów - i tak nie są zbyt ciekawi. Większość z nich strzela, i tu jest problem, bo jeden strzał = strata jednego życia. Po drodze niestety nie natrafimy na żadne bonusy czy inne znajdziki (oprócz upgrade'u broni). Bossowie niekiedy się pojawiają, ale po chwili strzelania uciekają (tchórze!). Ogółem gra dać może jakąś tam dawkę zabawy, ale hit to to nie jest.

C-64	90 70 35		
	grafika	muzyka	ogółem
	LASERHAWK		

Korodzik



# NetRacer

Na Cincinnati Commodore Computer Club Expo 2008 (uff) ludziska ze sceny komodowej zobaczyli coś nowego: pierwszą! internetową! grę dla wielu graczy! na komodorka!!! NetRacer, bo o nim mowa, to prościutka wyścigówka - ot jedziemy nadzwyczaj wolnym samochodem po pokrętej trasie. Niestety, przez WinVICE nie da się na razie zagrać w tę grę przez sieć. Tak więc potencjalnemu graczowi pozostaje samotne jeżdżenie.



NetRacer widok gry uruchomionej przez neta

Tuż po włączeniu gry zaczyna grać przyjemna muzyka, lecz niestety podczas jazdy słychać tylko jazgot silnika. Trochę drażniące jest powolne tempo naszego auta, co powoduje, że jazda jest aż za łatwa - ale być może przy grze w parę osób, gdy na trasie jest kilka aut, wygląda to inaczej.

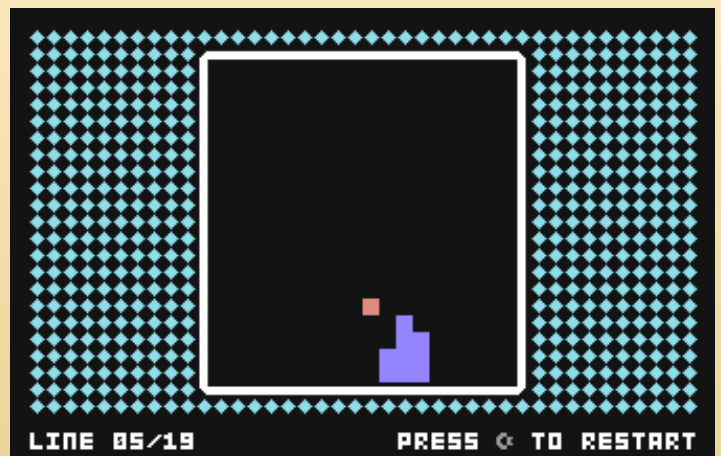
C-64	75	90	80
	grafika	muzyka	ogółem
	NETRACER		

Cóż, jak na prekursora gra jest całkiem przyzwoita. Można zerknąć; chyba nie chcecie, żeby za 10 lat - kiedy to C64 zniszczy wszystkie obrzydliwie nowoczesne Pecety i Maki i zawładnie światem - wasze dzieci się z was śmiały, że nie graliście nawet w NetRacera?

Korodzik

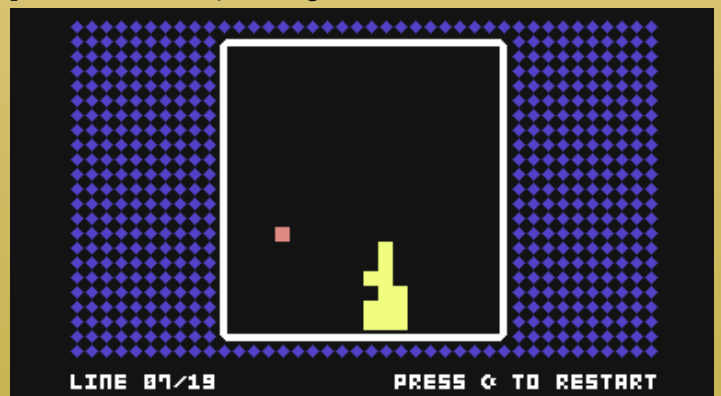
## Stacker

Randall Miller, sierżant piechoty morskiej, brnął przez gęste zarośla w stronę pozycji przeciwnika. Strażnik odwrócony doń plecami nie przeczynał bliskiego niebezpieczeństwa. Randall właśnie miał go zlikwidować, gdy nagle w dole



*Ułożenie takiej figury jest w zasadzie w grze niemożliwe. Nie wiem, jak mi się to udało.*

wzgórza zauważył obecność czołgu. Serce mu drgnęło; to był nowy typ, o pociskach przebijających każdy pancerz, a sam niemal niezniszczalny w boju. Ale w przypadku bezpośredniej dywersji... Wahał się przez chwilę, a następnie powoli zaczął pełznąć w dół, z przygotowanym granatem. Niestety! Czy to spłoszony ptak go zdradził, czy gwałtowniejsze niż na zwykłym wietrze dragnie gałązek, dość, że Randall nagle usłyszał za sobą okrzyk: „STÓJ!” Z błyskawicznym refleksem wyciągnął rewolwer i oddał kilka strzałów w stronę przeciwnika. Chybił. Tamten nie chybił. Randall poczuł, jak pocisk karabinowy trafia go w ramię...



A teraz o czymś zupełnie innym. Mianowicie o grze STACKER. W przypadku tej gry jak na dłoni widać słuszność wiecznej zasady graczy: „gry, które brzmią prosto, nigdy takie nie są”. Zasady są bardzo proste, ale ustawianie w stosik różnych klocków to wcale niebanalne zadanie! Zwłaszcza, że migoczący różnymi kolorami ekran rozprasza nas, a w Spację należy stuknąć w ściśle określonym momencie, nie wspominając o tym, że tempo gry z czasem rośnie. Jednak mimo całej swej trudności gra nie jest frustrująca. Zawdzięcza to zapewne swej prostocie i szybkości gry, a także naprawdę

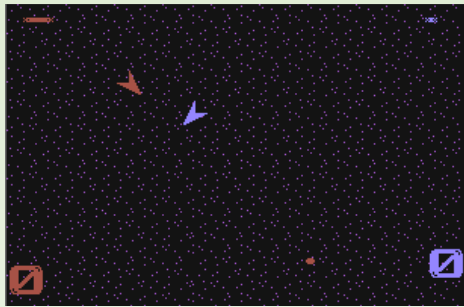
C-64	90	90	85
	grafika	muzyka	ogółem
	STACKER		

ładnej jak na możliwości C64 muzyczce. Cóż, no to idę. Muszę pobić swój rekord. 10 linii...

P.S. Sierżant Randall przeżył, dostał medal za zniszczenie czołgu i przesyła wam pozdrowienia ze szpitala wojskowego. Korodzik

## Hyperduel

Jak wiadomo, korzystanie ze starych, sprawdzonych pomysłów bywa bardziej kuszącą alternatywą niż wymyślenie czegoś nowego. I tak Hyperduel jest recyklingiem niemal najklasyczniejszego pomysłu w dziedzinie gier: mianowicie gry Spacewar z początków lat 50-tych. Jednakże autorzy najwyraźniej stymulowali się przy tworzeniu gry pewnymi nielegalnymi środkami odurzającymi, tudzież chcieli psychodeliczne wrażenia udostępnić swym graczom, gdyż w grze występują migające kolorki i hipnotyzująca muzyka. O ile utworek na ekranie tytułowym jest dość niezły, o tyle tępy łomot podczas samej gry



kwalifikuje się do wymiany.

Gwoli przypomnienia dla tych, co nie pamiętają Spacewara (czemu się nie dziwię): latają sobie dwa statki po ekranie, każdy ma za zadanie zestrzelić tego drugiego celnym pociskiem. Gra się w dwie osoby. Niestety z komputerem zagrać nie można. Tak więc jeśli masz ochotę na Hiperpojedynek, a w pobliżu nie ma nikogo, kto byłby chętny do takiej zabawy, to możesz dać sobie siana i zamiast tego odpalić sobie Tomb Raidera czy Quake'a. Zresztą zdarzy się to często, gdyż niewielu ludzi skusi się na grę o nadzwyczaj niewygodnym sterowaniu, gdzie nasz statek zakręca z prędkością

ponaddźwiękową, a trafienie w przeciwnika jest raczej dziełem bezmyślnego młócenia w klawisz strza-

łu niż rzeczywistego celowania. A poza tym - szczerze - niewiele tu jest ciekawego: latanie (po żałośnie małym obszarze) i strzelanie. Strzelanie i latanie. I tak w kółko. Kółko, czyli zero; zero, czyli ocena tej gry...

*Korodzik*

## Imaginator

Gra Imaginator jest grą platformową, opartą - o dziwo - na engine Sideways SEUCK, a raczej jego zmodyfikowanej wersji (a więc - na zmodyfikowanej wersji zmodyfikowanej wersji...) Gra Imaginator nie jest bynajmniej platformówką z prawdziwego zdarzenia (nie można nawet skakać!), jest raczej imitacją gry platformowej. Gry Imaginator nie wyróżnia bynajmniej jej niezła grafika czy dobra muzyka. Grę Imaginator wyróżnia szaleńczy poziom trudności.



Ja wiem, że ta gra zapewne przeznaczona jest dla hardcore'owych graczy, którzy w swoim czasie od niejednego joysticka drążek odgryzli (z wściekłości). Tak więc jakikolwiek normalny człowiek nie ma tu czego szukać.

Bo i co my tu mamy? Na poziomie 1. spotkamy agresywne maluchy, strzelające w przypadkowych kierunkach (o dziwo najchętniej w tym, w którym się znajdujemy).



Jako że praktycznie możemy poruszać się tylko w lewo i prawo (chyba że stoimy koło drabinki), strzałów lecących z lewej czy prawej praktycznie nie sposób uniknąć. Złe wrażenie pogłębia się przy dotarciu do bossa, czyli wielkiego rotwajlera (??), który staje na ziemi i pruje na wszystkie strony. Walka z nim polega na staniu, młóceniu w klawisz strzału i modleniu się, byśmy zabili go, zanim strzeli mu do głowy strzelić w prawo. Na poziomie 2. jest paradoksalnie odrobinę łatwiej, gdyż szalone, biegające cosie same pchają się nam pod lufę (lufę?). Na poziomie 3. niespodzianka - oto nagle gra zamienia się w typową strzelankę „boczną”. Ale cóż z tego, gdy ostrzał jest gęstszy niż wyszczerzone gęby klientów w reklamie margaryny, a naszym „stateczkiem” naprawdę trudno sterować. O dziwo - po doleceniu do końca trasy musimy przelecieć ją od nowa. I to dwa razy.

Nie będę dalej wgłębiał się w grę, ale zapewniam was - przejście tych 4 poziomów to droga przez mękę. Naprawdę, zdaje się, że autor zrobił tę grę z nienawiści do rodzaju ludzkiego. Jest chyba jasne, że Imaginatora zdecydowanie nie polecam. Po co się denerwować?

P. S. Jeśli kogoś ciekawi fabułą: kierujemy jakimś stworkiem, aby uciec ze świata koszmarów. Tyle historia.

*Korodzik*

C-64	75 40 30		
	grafika	muzyka	ogółem
	HYPERDUEL		

C-64	75 80 15		
	grafika	muzyka	ogółem
	IMAGINATOR		



# Nyaaaah

No i proszę, oto kolejna gierka stworzona przy pomocy SEUCKa, tym razem jego odmiany „zbocznej” - Sideways SEUCK. Tym razem autorzy odeszli od schematu kosmicznego gwiazdolotu, zamiast tego proponując nam przechadzkę po czarującym, zielonym lesie. W naszej krainie smutek gości na twarzach rzadko, a nawet wcale, cały dzień można leniuchować lub bawić się wesoło z przyjaciółkami pod liśćmi drzew, pływać w rzece... Sielanka w wersji dla dzieci. Nic dziwnego, że mieszkańcom tego świata pewnego pięknego (jak wszystkie) dnia nagle odbiło i postanowili zlikwidować nieodpowiedzialnie szerzące się szczęście i radość. Ledwie kilku renegatów postanowiło sprzeniewierzyć się tym niecnym planom. Jednakże większość z nich zostało uwięziona i ostał się tylko jeden

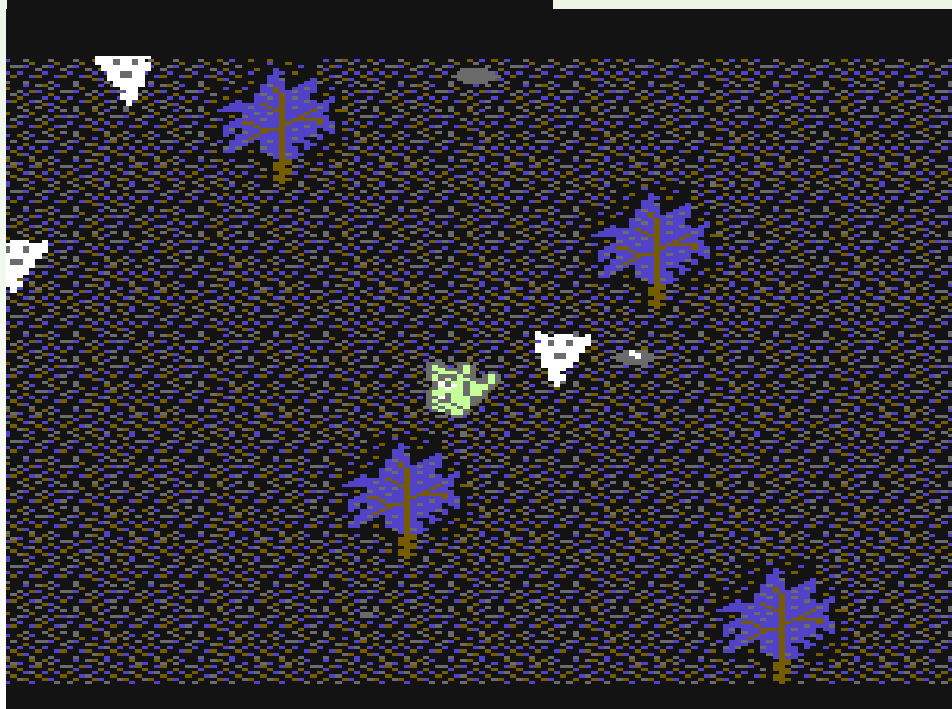
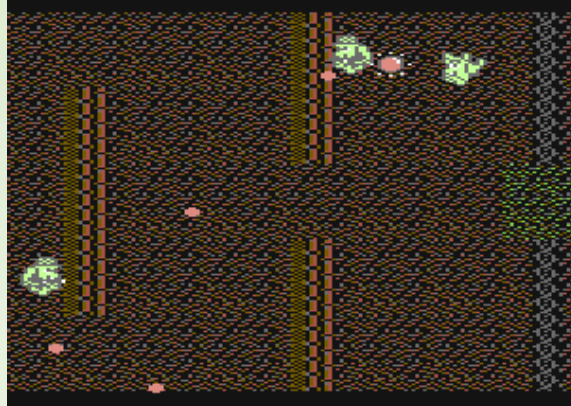
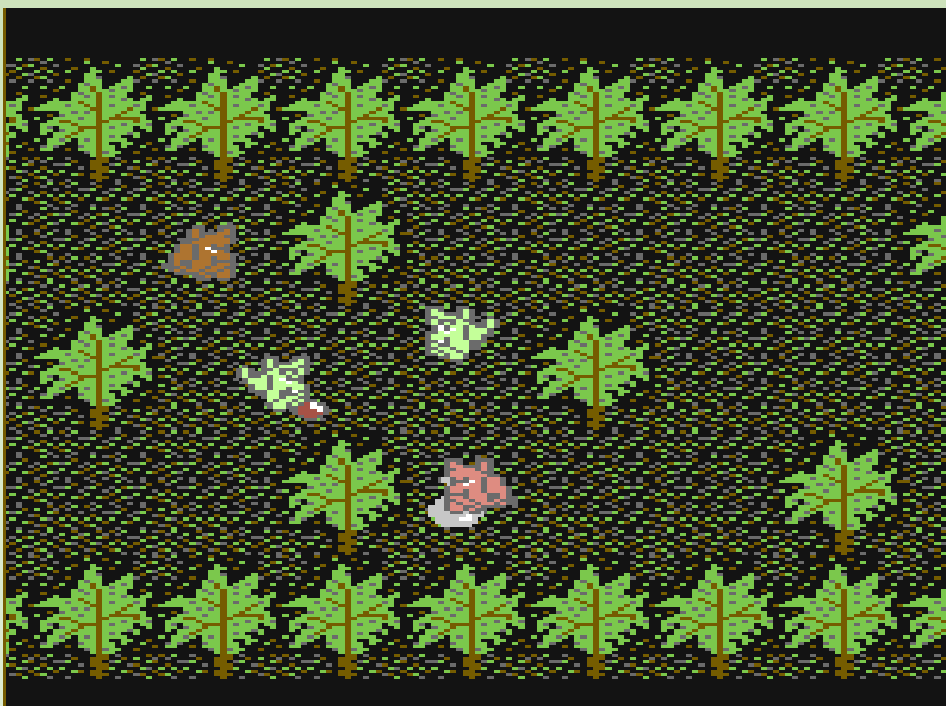
dzielny hiroł.

Tak więc bierzemy w łapę pokazną kolekcję pocisków i ruszamy w drogę, do Typowego Złego Władcy. Raz jest łatwiej, raz trudniej. Wraże futrzaki wyłazą ze wszystkich zakamarków i ciskają kulkami na wszystkie strony. Można tych wrogów zlikwidować pociskiem albo zaczekać, aż wyjdą za ekran. Dalej jest jeszcze trudniej i przeciwnicy coraz gorsi (czyli lepsi). Lawirowanie między tłumami

pocisków i nieprzyjaznych indywiduów jest doprawdy skomplikowane, od czasu do czasu mamy jednak chwilę wytchnienia. Irytujące jest mocne udźwiękowienie: muzyki nie usłyszysz, za to, gdy natykamy się na bonus dający punkty, rozlega się denerwujące buczenie. A nie życzę wam, żebyście napotkali dwa bonusy na raz - ich buczenia zlewają się wtedy w okropny hałas...

Nyaaaah to niedługa gierka. Jednak jej przejście zająć może trochę czasu - oczywiście, jeśli gra się uczciwie (bez zapisywania/ładowania w emulatorze). To wcale nienajgorsza pozycja, ale nie jest niczym więcej, jak zabawką na parę dni.

*Korodzik*



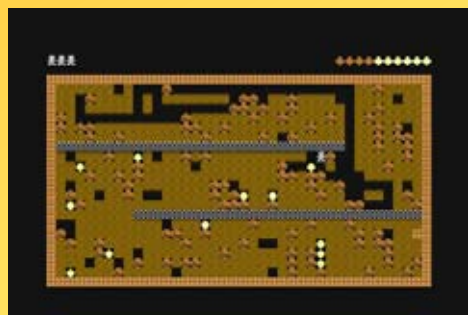
C-64	80 40 65		
	grafika	muzyka	ogółem
	NYAAAHH		

# 1024 BYTES GAME CONTEST 2ND EDITION

czyli konkurs na grę na C64, która zmieści się w 1024 bajtach. Tutaj: <http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1433> możecie się zapoznać z uczestnikami oraz wynikami. Oto i biorące w nim udział gry, uszeregowane według zajętego miejsca - od pierwszego do czwartego.

## 1K-MINI-BDASH

Tak, tak, to nic innego jak stary, dobry Boulder Dash w 1024 bajtach. Kamienie, diamenty i te rzeczy. Oczywiście ograniczenia rozmiaru nie pozwoliły na nadmierne fajerwerki graficzne czy na zaimplementowanie oprawy dźwiękowej, ale gra cię całkiem przyjemnie. Trochę trudne jest sterowanie bohaterem tak, aby nie polazł za daleko i nie wszedł w szkodę, i to chyba jedyna wada gry. Co ciekawe autor pisze, że w grze są 1024 poziomy - nie wiem, jak to ma wyglądać, ale brzmi... interesująco.



C-64	80 x 80		
	grafika	muzyka	ogółem
	1K-MINI BDASH		

## P1X3L-PUSHR

Kolejny klon, tym razem padło na Sokoban. Nasz pikselowy ludzik ciężko pracuje mięśniami, a my głową, przepychając skrzynki w rozmaitych magazynach. Nie można się tu spodziewać jakichś wyrafinowanych artystycznych dzieł, jeśli chodzi o oprawę gry, ale to nie ma w sumie wielkiego znaczenia. Pod względem przebiegu gry czy poziomu trudności nie różni się od Sokobana czy innych jego wariantów. Chciałoby się mieć funkcję cofnięcia ostatniego ruchu, ale to w końcu ma być 1KB, więc tego i tak nie dałoby się zaimplementować. Pod względem technicznym robi wrażenie

(tyle upchnięte w 1KB?), pod względem czysto gralniczym niestety jest gorzej.



C-64	75 60 60		
	grafika	muzyka	ogółem
	P1X3L PUSHR		

## FLAPPER

Owszem, miło jest być pilotem helikoptera - pomyślcie tylko: sprawować niepodzielną władzę nad tą ryczącą maszyną, spoglądać z góry na leszczy przykutych do gruntu. Niestety, zawód ten ma też swoje wady, zawsze bowiem istnieje ryzyko, że zostaniemy nagle zmuszeni do lotu przez wąski tunel wykuty w skale. Końca nie widać, być może w ogóle nie ma żadnego końca, a tylko coraz dalsze kilometry korytarza i coraz wyższe cyfry na liczniku. Naszym wesołym helikopterkiem, całym czas ściągającym w dół przez grawitację, kieruje się za pomocą jednego tylko klawisza - Fire, którego naciśnięcie powoduje lekkie uniesienie maszyny w górę. Co tu dużo mówić, zabawa jest relaksująca, a oprawa techniczna jak na jedno-



kilobajtową grę całkiem dobra. Warto sobie czasem trochę popłapować.

C-64	70 60 80		
	grafika	muzyka	ogółem
	FLAPPER		

## FLAKESHAKE

Pewnego dnia pilot Pirx wsiadł do niezwykle brzydkiego statku kosmicznego i ruszył walczyć z nadlatującymi „cosiami”. Co to te cosie są - tego nie wiem, sądząc z tytułu gry, są to płatki (śniadaniowe może). Ogólnie rzecz biorąc gra powala swą niezwykłą byle-jakością. W 1024 bajty autorowi udało się upchać grafikę wyglądającą jak namalowana w Paincie przez dwuletnie dziecko oraz nędzne kodowanie (można wylecieć poza górę ekranu i tam spokojnie lecieć bez ryzyka wpadnięcia na cosia, do nierzadkich widoków należy płatek zaklinowany beznadziejnie w krajobrazie u dołu ekranu). Nie owijajmy w bawełnę - Flakeshake to śmieć, na który nie warto poświęcić więcej jak pół minuty (autor zresztą zapewne nie napracował się nad nią o wiele dłużej).



C-64	15 x 10		
	grafika	muzyka	ogółem
	FLAKE-SNAKE		

Korodzik



# Pograjmy jak za dawnych lat...

## Trudny rok 1982

Na początku lat 80-tych, kiedy gracze mogli wyżywać się wyłącznie na automatach do gier ustawionych w barach, knajpkach i innych mordowniach, mało kto przypuszczał że rolę maszyn do gier przejmą pierwsze komputery domowe.

Stało się tak głównie dlatego, że były one projektowane w sposób zapewniający ich użytkownikom głównie rozrywkę, czyli granie. Dopiero znacznie później użytkownicy odkryli ich wspaniałe możliwości na wielu innych polach, ale o tym może innym razem. W artykule tym postaramy się przybliżyć historię gier na C64 w pigułce, od samego początku istnienia C64.

Ponieważ w tamtym okresie rynek gier i elektronicznej rozrywki jaki znamy obecnie w zasadzie nie istniał, pierwsze gry jakie ujrzały światło dzienne były po prostu konwersjami dobrze znanych pozycji z automatów. Na nasz komputer, czyli Commodore głównym producentem gier była sama firma Commodore. Działo się tak dlatego, iż nie było wtedy jeszcze zbyt dużo użytkowników tego komputera, a ci nieliczni posiadacze i tak nie umieli się dobrze nim posługiwać. Było to spowodowane głupią polityką Commodore, której była wierna do końca – czyli ujawnianie jak najmniej szczegółów na temat swoich produktów.

W związku z tym musiał powstać dział, zajmujący się programowaniem gier. Tak właśnie powstało wiele gier edukacyjnych pod szyldem Commodore Educational Software. Kilkanaście gier z tego okresu pochodziło z publikowanych w czasopiśmie Creative Computing listingów. Magazyn regularnie publikował kody źródłowe gier i programów użytkowych (najczęściej napisanego w BASIC'u), które użytkownicy mogli ręcznie wprowadzić do swoich komputerów w domu. Dlatego większość listingów gier napisanych jeszcze pod koniec lat 70-tych bez problemu można było po wpisaniu do C64 uruchomić m.in. takie proste gry jak: Blackbox, Awari czy Doors. Ich listingi były z 78-79 roku.

W latach 80-tych była to najlepsza akcja marketingowa, ze względu na to, że o sprzedaży kom-

putera decydowała ilość oprogramowania (głównie gier) dostępna na niego.

Pierwsze gry jakie ujrzały światło dzienne były napisane głównie w Basicu V2.0 zamontowanym fabrycznie w ROM'ie. Posiadały kiepską grafikę, najczęściej w trybie tekstowym z semigrafiką dostępną na klawiaturze, w większości tylko główny bohater był sprajtem. Niestety, były to gry pozbawione dźwięku lub też dźwięk był symboliczny. Jakies niemrawe odgłosy strzału czy śmierci bohatera. Zresztą ludzie zajmujący się pisanem gier na tym komputerze musieli go poznać i stworzyć jakies programy użytkowe, aby móc łatwiej tworzyć swoje produkcje. O wiele łatwiej jest jak program za nas coś robi, niż my sami robimy to wszystko ręcznie na kartce. Oto lista kilku firm, które po wprowadzeniu na rynek komputera C64 zainteresowały się tworzeniem gier na nim: Bubble Bus, Comm\*Data, Electronic Arts, Sirius Software, Artworx Software Company, Argus Press Software, ISA Software, Inc. i przez najbliższe lata tworzyły na nim całkiem fajne produkcje.

W tamtym czasie każdy zagrywał się automatowym hitem jakim był Space Invaders. Orginalna gra została stworzona w 1978 w Japonii przez Toshihiro Nishikado dla firmy Taito Corporation. Gra stała się jedną z najpopularniejszych gier arkady jakie kiedykolwiek zrobiono. Pomysł był banalny. Strzelało się stateczkiem na dole ekranu do stworków lub jak kto woli kosmitów atakujących nas z góry. Tego hitu nie mogło zabraknąć na C64. Pierwsza konwersja z 1982 roku nosi nazwę Avengers i była wydana przez Commodore. Napisali ją ludzie z HAL Laboratory. Jak przystało na rok 1982 gra była dobrze zrobiona, choć grafika była trochę skromna, a oprawę muzyczną tworzyły jedynie efekty dźwiękowe. Twórcy gry starali się stworzyć konwersję zbliżoną do oryginału i dlatego pod względem graficznym i muzycznym gra nie jest rewelacyjna. Gra na C64 podobnie jak na innych komputerach 8-bit odniosła oszałamiający jak na tamte czasy sukces, a jej późniejsze konwersje ukazywały się jeszcze na początku lat 90-tych.



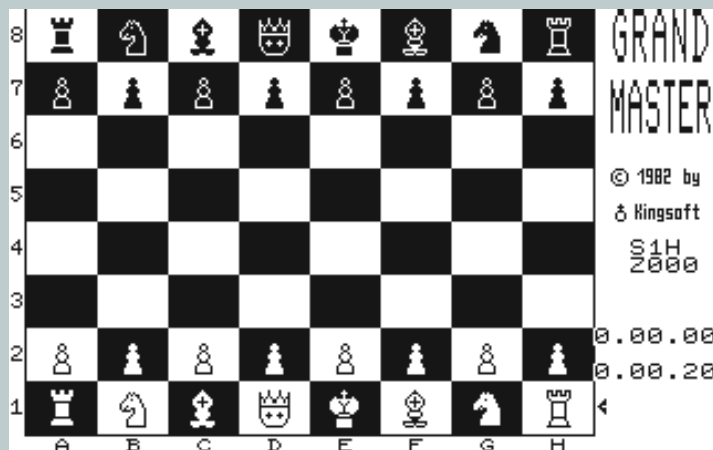
Kolejną konwersją z automatów był wszystkim dobrze znany Frogger wydany na C64 pod wiele mówiącym tytułem Froggee. Oryginalna gra została stworzona w 1981 przez firmę Konami, a pierwsza konwersja na komputer 8-bit była właśnie na C64. Zadanie w grze było proste – tak pokierować żabą aby bezpiecznie przeszła przez ruchliwą autostradę, by potem móc przepłynąć rzekę przy użyciu bali. Oczywiście to nie koniec kłopotów bo brzeg był stromy i tylko w niektórych miejscach umożliwiał wydostanie się na ląd. Jak trudne jest to zadanie można przekonać się osobiście wychodząc na dwór w porze i w miejscu rozmnażania się żab. Dziesiątki z nich ginie pod kołami, nogami i w dziobach ptaków.

Grę wydała firma CDS (Commercial Data Systems Ltd.) a kto ją stworzył to do dzisiaj nie wiadomo. Twórca pierwszej konwersji naturalnie nie przejmował się takimi szczegółami jak oprawa muzyczna bo wiedział, że gra i tak sprzeda się wysmienicie. Zresztą dopiero poznawano możliwości komputera C64 i mało kto znał go na tyle dobrze, aby zrobić odpowiednie programy użytkowe potrzebne do tworzenia gier.



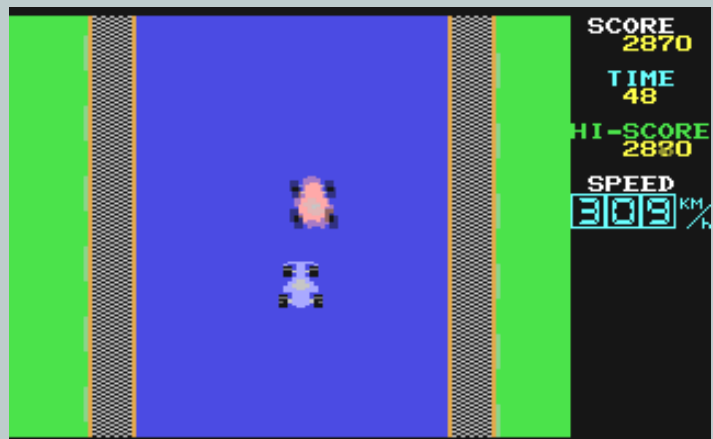
Tej gry na automatach nie było. Za to miała tysiącletnią historię. Konwersji z reallifa na C64

szachów dokonali ludzie z Kingsoft'u i nazwali ją Grandmaster. Co prawda nie był to może szczyt marzeń szachisty, ale pierwsze kroki zostały poczynione. Gra umożliwiała grę jedynie z komputerem. Ze względu na szybkość gry, kod „nieco” uproszczono, ale i tak stała się z miejsca hitem. Muzyki i jakichkolwiek efektów dźwiękowych brak, co w tym przypadku należy zaliczyć do plusów tej gry.



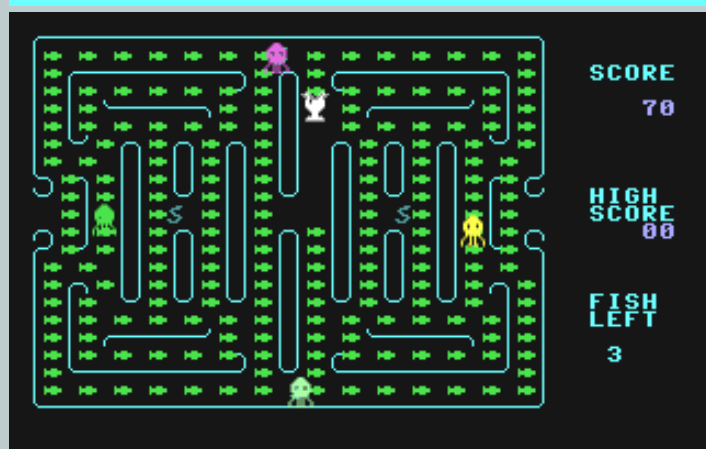
Ciekawe czy w czasach Need For Speed'ów i Flat Out'ów zastanawiał się ktoś, jak musiał wyglądać początek gier tego typu. Ano tak jak w grze Le Mans wydanej przez Commodore.

W tej grze, która zajmuje na dysku 44 bloki, wcielamy się w kierowcę formuły 1 i mamy jeden cel dojechać do mety jako pierwsi. Aby móc dalej się ścigać należało dojechać w określonym czasie do końca etapu. Proszę zwrócić uwagę, na rozwinięcie jakich prędkości umożliwiał w tamtym czasie sprzęt 8-bitowy. Dziś już trudno jechać ponad 300 km/h, aby nie wylecieć z trasy renderowanej w czasie rzeczywistym w 32-bitowej paletce kolorów i rozdzielczości powyżej 2000 pixeli. Gra umożliwiała zabawę tylko jednej osobie i była standardowo już jak na tamte czasy pozbawiona solidnej oprawy dźwiękowej, jedynie drobne efekty dźwiękowe co absolutnie nie przeszkodziło jej stać się kolejnym wielkim hitem.



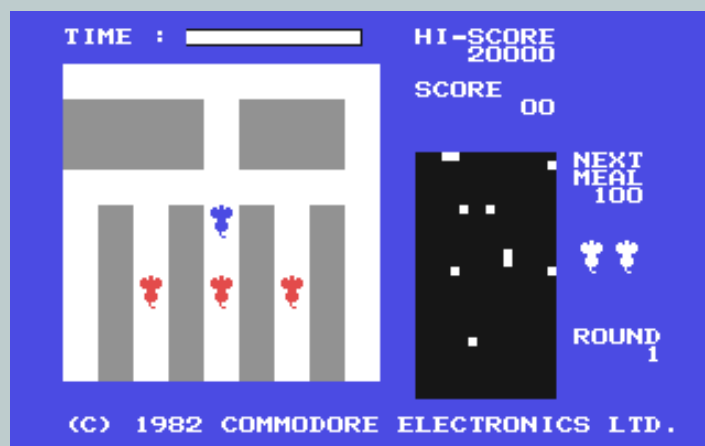


Konwersje tej gry wydawane są do dziś. Mowa oczywiście o Pac-Manie. Pierwsza konwersja na C64 ukazała się pod nazwą Pakacuda i za bardzo nie przypominała typowej gry Pac-Man znanej z automatów. Grę wydała firma Comm\*Data. Cel gry był zbliżony do gry Pac-Man. Chodzisz po labiryncie ukazanym z góry, Pac-Man'em i zjadasz punkty, w naszym przypadku chodzisz po labiryncie rybą, która zjada mniejsze ryby. Oczywiście nie było by zabawy gdybyśmy my także nie mogli być zjedzeni. Tak więc należało unikać różnych zboczonych stworków (ekologów?), których celem było niedopuszczenie do zjedzenia nadmiernej ilości ryb.



Kolejnym wielkim hitem była gra Radar Rat Race. Wersja tej gry została przeniesiona z Commodore VIC-20 i wydana na C64 na kartridżu. Niestety jest to klon gry z automatów o nazwie Rally-X stworzonej przez firmę Namco w 1980 roku. Labiryntówka w której ty w postaci szarej myszki musiałeś przed resztą rodzinki, omijając po drodze różne przeszkody dotrzeć do posiłku. Nie było to proste zadanie, gdyż wyposażony w słabą mapę miałeś tylko trzy życia, a problem komplikował uciekający nieubłagany czas w postaci paska na górze ekranu. Myszy w Radar Rat Race to oczywiście mutanty kanibale. Jak wpadłeś na którąś z nich to nie musiała się już śpieszyć do posiłku. Nowością w tej grze było to iż graczowi

przygrywała wreszcie jakaś muzyka. Grę wydała firma Commodore i umożliwiała ona rozgrywkę jednemu graczowi.



Kolejnym hitem z tego roku był Wizard of Wor. Następną konwersja gry arcade wydanej w 1980 roku. Jedno ekranowa labiryntówka w której należało wykończyć jak najwięcej wrogich kosmitów. Wyposażony w działo laserowe, super skafander i kilka żyć musiałeś oczyścić labirynt z kosmitów. Niestety muzyka w grze była koszmarna i po dłuższym graniu gracz był zmuszony do wyłączenia głosu.



Jak widać początki były trudne ale zapal jaki w tamtych czasach istniał był w stanie przewyciężyć wiele trudności i problemów. Pierwsze gry z racji trudności w ich tworzeniu (nowy nieznany sprzęt, brak literatury, dokumentacji i doświadczeń) spowodowały sytuację, że większość tytułów wydanych w tym roku to 100% konwersje dobrze znanych tytułów z automatów. W następnych latach sytuacja ulegnie drastycznym zmianom. Znacznie więcej będzie gier opartych na oryginalnych pomysłach, a konwersje z automatów lub innych platform będą wzbogacone o wiele nowych pomysłów. Ale o tym dowiecie się z następnych części cyklu.

Mr.Mat & Ramos

# MUZYKA STEREO



*Stereo czyli inaczej stereofonia jest to technika odtwarzania dźwięku, umożliwiającą słuchaczowi odczucie „przestrzenności” dźwięku. Po prostu jest to wywołanie wrażenia, że dźwięk nie pochodzi bezpośrednio z głośników. Efekt taki uzyskuje się przesyłając dźwięk w dwóch kanałach: lewym i prawym, w których przesyłane są sygnały różniące się między sobą.*

Słowo stereofonia pochodzące z języka greckiego oznacza dźwięk przestrzenny, trójwymiarowy. Nie będę się zagłębiał bardziej w szczegóły opisu stereo, bo to nie jest nam aż tak potrzebne.

Na wszystkich komputerach 8-bitowych tryb stereo w muzyce to już standard, tylko jakoś na C64 za bardzo nie chce się przyjąć i tak naprawdę mało jest oprogramowania, jak i kompozycji na więcej niż jeden SID. Jednak wiele osób marzy o tym (szczególnie muzycy), aby istniała możliwość pisania muzyki na więcej niż 3 kanałach. Jest to odwieczny problem, 3 kanały to trochę za mało aby móc zaprezentować apogeum własnych możliwości twórczych. Muzyka na więcej kanałów np. 6 czy 9 daje o wiele większe możliwości i można tworzyć wspaniałe kompozycje. Niestety na C64 nie da się stworzyć prawdziwego stereo, gdzie takie efekty jak chociaż przenikanie się między kanałami lewym i prawym jest praktycznie niemożliwe.

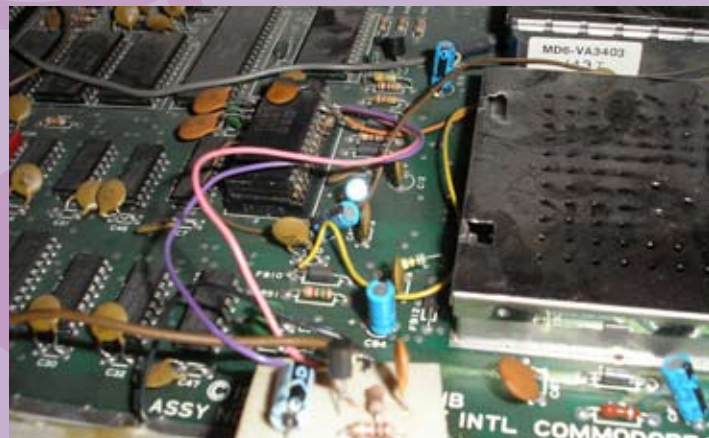
Początki stereo na scenie c64 sięgają lat osiemdziesiątych, Amerykanin Mark Dickenson wpadł na prosty pomysł nalutowania drugiego SID'a na już istniejącego w C64 i tym sposobem uzyskano 6 kanałów i upragnione stereo.

Pomysł był dobry, ale niestety autor projektu, drugiego SID'a podpiął pod adres: \$De00 i \$Df00. Te adresy wykorzystuje kartridż Action Replay. Także inne programy wykorzystują te obszary pamięci. Większość ludzi nie chciała bawić się w otwieranie i lutowanie drugiego SID w środku C64, więc w 1998 roku Dr. Evil Laboratories zrobiło kartridż SID Symphony Stereo Cartridge. Pomysł był dobry, ale niestety autor projektu podpiął drugiego SID'a pod adres \$DE00 i \$DF00, bo mu było najwygod-

niej tak zrobić. Sprowadza się to tylko do podłączenia odpowiednich ścieżek w kartridżu i nie trzeba do tego żadnego dodatkowego dekodera adresu. Jednak większość ludzi chciała mieć w porcie expansion swój ulubiony kartridż, który bardziej pomagał im w obsłudze komputera niż stwarzał nowe możliwości muzyczne. Poważnym minusem tego projektu, był brak dobrego oprogramowania, a to które było znacznie ustępowało takim programom muzycznym jak Future Composer czy Sound Machine. Soft ten był prosty i nie wymagał zbyt dużych umiejętności w komponowaniu. Muzykę pisało się za pomocą nut, a dźwięki były dość proste. Kartridż obsługiwały dwa programy muzyczne: „Stereo SID Player” napisany przez Mark'a Dickenson'a oraz „The Enhanced Sidplayer” autorstwa Craig'a Chamberlain'a. Edytory zapisywały muzykę w dwóch plikach, najpierw dane pierwszych 3 kanałów w pliku o rozszerzeniu .mus a następne 3 kanały były zapisane w pliku .str. Niestety, aby odtwarzać taką muzykę, trzeba było mieć drugi SID w komputerze oraz odpowiedni player do odtwarzania takiej muzyki. Co prawda można ją było odtwarzać bezpośrednio w edytorze, ale był to niewygodny sposób.

Najlepszym rozwiązaniem jest montowanie drugiego SID'a w środku w komputerze i to bardziej odpowiadało ludziom sceny. Schemat jest bardzo prosty, ale z jakiegoś powodu nie bardzo przyjął się na scenie Commodore 64/128.

Sposób montażu jest bardzo prosty. Wykonanie także i nie trzeba wielkich umiejętności do zrobienia



*Pierwsze wersje 2SID w według schematu Mark Dickenson.*



go. Układ można wykonać na dwa sposoby. Pierwszy to po prostu przylutowanie do SIDA fabrycznie umieszczonego w komputerze drugiego SIDA. Dodajemy parę kabelków, wyłącznik plus wyjście na chinchach i w ten sposób można uzyskać sześć kanałów stereo lub mono. Drugie rozwiązanie to podpięcie na miejsce SID'a w C64 płytki na której są już w podstawkach obok siebie dwa SIDy.

Standartowo pierwszy SID jest podpięty pod adres : \$D400-\$D41F, natomiast drugi SID: \$D420-\$D43F. Można podpiąć też drugiego SID'a pod inne adresy np.\$D500, ale wtedy mogą one kolidować z innymi programami. Jednak ja mam SID'a pod adresem \$D500 i jak dotychczas nie spotkałem się z żadnymi problemami. Wystarczy dać przełącznik dwupozycyjny i po sprawie. Wtedy można będzie włączać i wyłączać drugiego SID'a. Nie radzę przełączać SID'a na włączonym komputerze, bo nie wiadomo jakie to może mieć skutki. C64 umożliwia bezproblemowe podpięcie do 8 SID'ów na oryginalnym zasilaczu z komputera. Następne SID'y będą miały wtedy adresy:

SID 3 - \$D440, SID 4 - \$D460, SID 5 - \$D480, SID 6 - \$D4A0, SID 7 - \$D4C0, SID 8 - \$D4E0. Jednak większa liczba SID'ów w C64 niż 4 mija się z celem. Trzeba napisać odpowiednie oprogramowanie do tworzenia muzyki na więcej niż jednym SID'ie (w tym przypadku cztery), a druga rzecz to pamięć komputera i duży rastertime w odtwarzaniu muzyki na 4SID'ach.

Taka muzyka nie nadaje się już do żadnej produkcji scenowej czy gier. Można ją wykorzystać jedynie do wystawienia na jakimś „crazy” compo na party.

Zainteresowanie na scenie muzyką na 2 SID'y nie jest duże, ale przy braku jakiegokolwiek oprogramowania nie ma się co dziwić. Nie polecam do pisania muzyki na 2SID'y edytora ze sceny NTSC(co to jest?), bo jest toporny i kiepski w obsłudze oprócz tego ma małe możliwości jak na obecne czasy. Jednak powstało na tym edytorze kilkanaście muzyczek, w większości są to covery. W Europie tryb stereo starano się wprowadzić, ale pomysł upadł z braku odpowiedniego oprogramowania i trudnościami w dostępie do drugiego SID'a. Dopiero w połowie lat 90-tych Rayden przerobił DMC v4.0 na dwa SIDy i napisał do tego relokator oraz kilka zaków(może napisz w słowniku na dole co to jest zak). Muzyka jego autorstwa nie pokazuje możliwości 2 SID'ów, szczerze mówiąc nie są to kompozycje z górnej półki. Istnieje jeszcze edytor JCH z playerem Glover'a, który wykorzystuje +60K. Jest znacznie lepszy od DMC, ale jest przeznaczony tylko dla tych, którzy posiadają rozszerzenie pamięci +60K.

Jak sami widzicie tak naprawdę nie ma porządnego edytora na 2 SID'y, który wykorzystywałby możliwości 6 kanałów. Muzyczek prezentujących możliwości 2SID'ów też nie jest dużo. Na uwagę zasługuje jedynie kilka utworów. W sumie łączyłoby się około 100 kompozycji na 2SID'y, nie licząc kompozycji napisanej na kartridż



*Pierwsza wersja SID Symphony Stereo Cartridge.*



*Wersja udoskonalona SID Symphony, która była sprzedawana*



### Edytor Stereo SID Player

SID Symphony Stereo, ponieważ wtedy było by znacznie więcej utworów. Muzyków co piszą na 2SID jest bardzo mało i raczej napisali swoje kompozycje na 2 SID'y raczej z ciekawości niż z chęci tworzenia takich muzyczek.

## Jak tworzyć muzykę stereo na C64?

No tak, ale co począć skoro nie jesteśmy muzykami, a chcielibyśmy posłuchać sobie utworu na 2 SID'y? Można napisać sobie prostego playera. Jednak aby go napisać trzeba dysponować wiedzą teoretyczną na temat odtwarzania muzyki na C64 z poziomu assemblera. Wiadomo nie od dziś, że drugi SID musi być „podpięty programowo”, tj. zaczynać się od jakiegoś adresu w pamięci C64. Te osoby, które posiadają peceta mogą zobaczyć w emulatorze VICE do jakich adresów jeszcze można podpiąć drugiego SID'a (Settings/Sid Settings). Trzeba tu wspomnieć, że inne adresy połączeń są na C64 a inne na C128. Jak wiemy pod jakim adresem mamy drugiego SID'a to możemy zabrać się za przerobienie pierwszej lepszej muzyczki na 6 kanałów. Otóż pierwsza muzyka musi rozpoczynać się od adresu \$1000, a druga powinna być umieszczona (przy pomocy relokacji) zaraz za tą pierwszą, np. jeśli pierwsza jest umieszczona w pamięci od adresu \$1000 do \$1E00, to drugi można umieścić np. pod adresem \$2000. Drugą czynnością jest zmiana w drugiej muzyce wszystkich adresów „podpięcia” SID'a: z \$D400 na \$Dxxx (tu wpisujesz swój adres podpięcia drugiego SID'a - proponuję \$D420). No i gotowe! Wystarczy teraz napisać player i możemy taką kompozycję słuchać. Jednak takie muzyczki były pisane na 3 kanały i nie usłyszymy możliwości 6 kanałów, po prostu ten sam kawałek będzie grał na lewym jak i prawym głośniku, tylko że na każdym głośniku po 3 kanały tego samego utworu. A tak wygląda prosty player do odtwarzania 2 SIDów:

```
Sei
lda #$00
jsr $init SID 1 - adres init pierwszej muzyki
lda #$00
jsr $init SID 2 - adres init drugiej muzyki
loop1 lda #$ff
loop2 cmp $d012
bne $loop2
inc $d020
jsr $play SID 1 - adres play pierwszej muzyki
```

```
inc $d020
jsr $play SID 2 - adres play drugiej muzyki
dec $d020
jmp $loop1
```

Jednak ta procedura nadaje się tylko jako player na party lub do chwilowego posłuchania muzyki. A co zrobić w przypadku, jeśli chcemy muzykę wczytać do jakiejś notki lub swojego produktu? Oczywiście da się to zrobić powyższą procedurą, ale pod warunkiem, że zmodyfikujemy trochę sam kod muzyczki. Dla tych, którzy tego nie potrafią istnieje na szczęście prosta i skuteczna metoda. Jej autorem jest Phobos. A więc z drugą muzyczką należy postąpić podobnie jak w wyżej opisanym rozwiązaniu tj. relokacja, zmiana adresu (ed. polecam monitor języka maszynowego) z \$D400 na adres naszego podpięcia drugiego SID'a (np. \$D420). Na końcu drugiej kompozycji umieszczamy prostą procedurę:

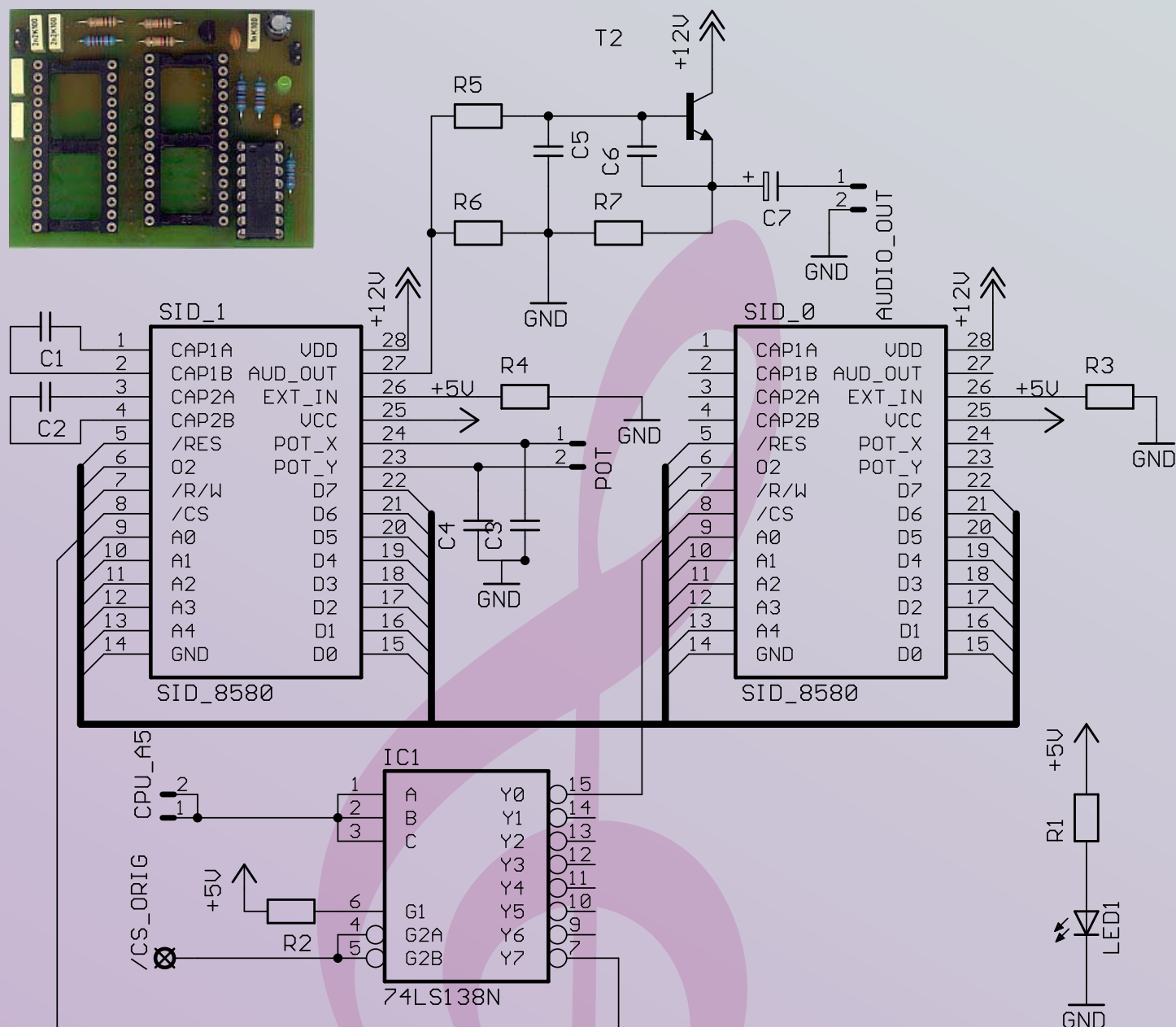
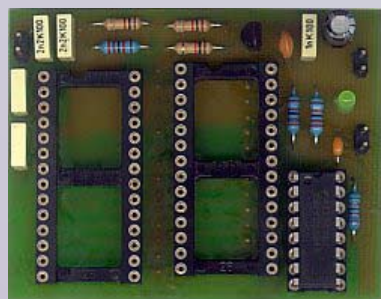
```
lda #$00
jsr $lxxx - tu wpisz adres init 1-ej muzyczki
lda #$00
jsr $init SID 2 - adres init drugiej muzyki
rts
jsr $lxxx - tu wpisujesz adres play 1-ej muzyki
jsr $init SID2 - tu wpisz adres play 2 muzyki
rts
```

Zostało nam jeszcze jedno do zrobienia. W pierwszej kompozycji zmieniamy INIT (pierwszy skok JMP w muzyczce) z JMP \$XXXX (np. w przypadku Hardtrack Composer'a będzie to JMP \$1040, w przypadku DMC 4.0 - JMP \$101D) na JSR \$YYYY, gdzie \$YYYY = adres początku powyższej procedury. Następnie musimy jeszcze zmienić PLAY (drugi skok w muzyczce) - jeśli procedurę umieściliśmy od adresu \$2600, to należy podać adres o \$0B wyższy, tj. odwołać się jako JSR \$260B (tylko dla przypadku umieszczenia procedury pod \$2600). Zatem, jeśli przed dokonaniem jakichkolwiek zmian początek pierwszej muzyczki w assemblerze wyglądał tak (przykład dla Hardtrack Composer'a):

```
JMP $1040
JMP $1060
```

..to po zmianach - gdy procedura będzie pod adresem \$2600 - początek pierwszej muzyczki będzie następujący:





*płytkę na dwa SIDy*

JSR \$2600  
JSR \$260B

Co do łączenia muzyki z samplami to jeszcze się nie spotkałem z sześcioma kanałami. Ale jeśli edytor ma „normalne” skoki, to bez problemu da się to zrobić wspomnianą metodą 6 kanałów.

## Jak odtwarzać SID'y w stereo na PC?

Obecnie na PC powstała odtwarzarka do muzyki z C64 w tym na 2SID o nazwie „jsidplay2”, którą można ściągnąć pod adresem: <http://jsidplay2.sourceforge.net/jsidplay2.jar>. Jest to jak na razie najlepszy projekt emulacji SIDa, który ciągle jest rozwijany. Poza tym bez problemu da się posłuchać takich kawałków pod emulatorem VICE, gdzie jest już uwzględnione tryb stereo i nie ma problemu z wyborem dostępnych adresów podpiąć drugiego SID'a. Można też odsłuchiwać sześciokanałowych mu-

zyk z napisanych na peccie pod edytorem Goattracker.

## A co poza tym?

Obecnie pewien Węgier kończy prace na drugą wersję swojego edytora obsługującego aż trzy podpięte do Commodore SID'y. Jego edytor nazwany Hermit Tracker & Synth lub Hermit 3SID-Tracker w pierwszej wersji obsługuje SID'y podpięte pod feralnymi adresami: SID2 - \$DE00, SID3 - \$DF00. Obecnie autor pracuje nad wersją poprawioną, gdzie podpięcia do kolejnych SID'ów będzie standardowe tj. \$D420 i \$D440. Poza tym scenowych projektów, gdzie na płycie C64 jest więcej niż 4 SID'y jest kilka, ale to temat na inny artykuł.

Jeśli ktoś chce posłuchać sobie kompozycji zrobione na 2SID zapraszam do ich ściągnięcia z CSDb:

<http://noname.c64.org/csdb/>. Wystarczy wpisać w wyszukiwarkę wyraz stereo i mamy kilka kompozycji na 2SID.

*Ramos*

# DB25 obok user-port

*Na wstępie składam podziękowania dla YTM/Elysium - schemat został opracowany według połączeń, które Maciej zastosował. Thx.*

Zapewne wielu elektroników, chcących podzielać nieco więcej przy użyciu swojej komody, stanęło przed wyzwaniem pod jakże wdzięcznym tytułem „wtyk do user-port”.

Otóż obecnie zdobyć wtyczkę do osławionego portu jest bardzo trudno, a cena znaleziska nie jest zbyt atrakcyjna. My zajmiemy się więc drobną modyfikacją - wyprowadzeniem zamiast/obok user portu - żeńskiego złącza DB25 (25-pinowe gniazdo - identyczne jak w porcie LPT w blaszakach).

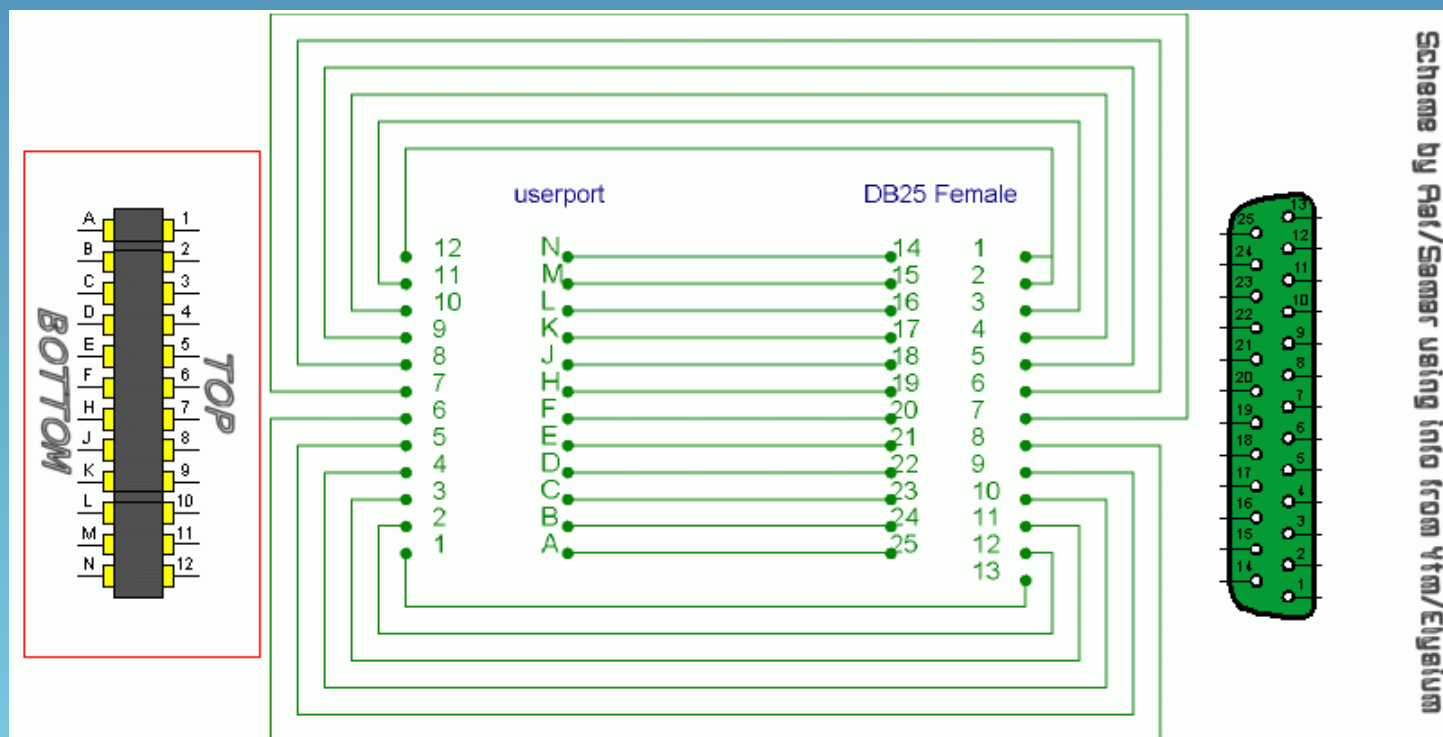
Co będzie nam potrzebne? Wtyk DB25 żeński, lutownica i trochę cierpliwości, 24 przewody lub 2 x taśma 12-żyłowa o długości zależnej od miejsca umieszczenia wtyku (im krótsza, tym lepiej). Tutaj odradzam taśmy ala HDD bądź FDD, stosowane w PC - bardzo łatwo można je uszkodzić już w momencie rozcinania izolacji. Lepszym rozwiązaniem są taśmy z wielu kabli - każdy w osobnej izolacji, a połączone jedynie przez zgrzanie (takowych taśm użyłem w dwóch C64, które padły ofiarami moich zmagañ).



Trzeba także pomyśleć o otworze na nasze gniazdo - w beczkowej komodzie wyprowadziłem je z lewego boku, w dolnej części obudowy. Odradzam montaż w górnej części (z klawiaturą), gdyż można uszkodzić lub naruszyć połączenia lutowane przy ponownym demontażu C64. Natomiast w nowej obudowie istniejący już otwór dla oryginalnego user port powiększyłem - wypiłowałem plastik gruboziarnistym pilnikiem (najlepiej użyć

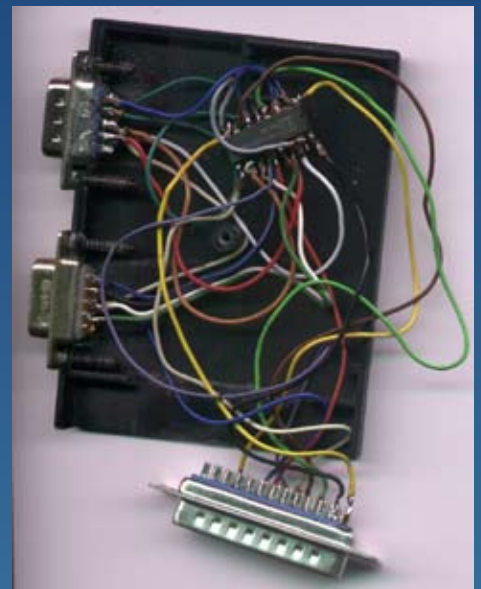
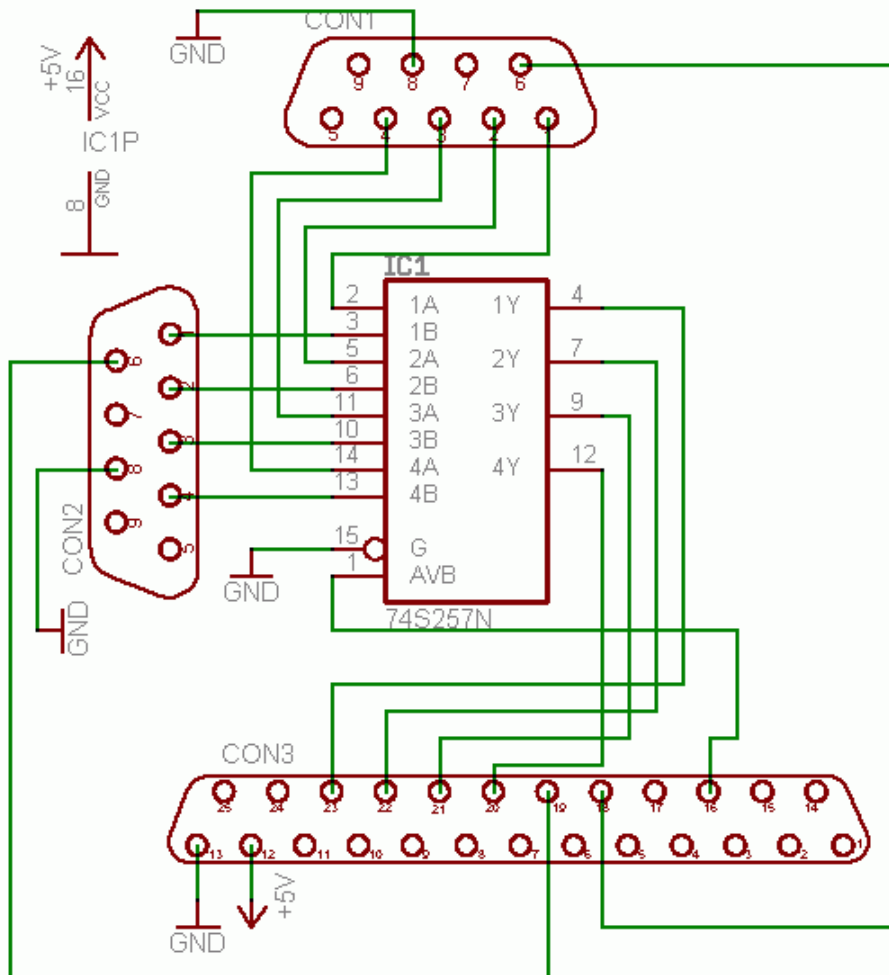
do tego celu pilnika prostokątnego, a pracę sfinalizować gładzikiem).

Aby zachować kompatybilność wstecz z istniejącymi dla user port urządzeniami, należy tak lutować, aby zająć jak najmniejszą powierzchnię styków portu, lutując możliwie najgłębiej. To tyle w kwestii technicznej i porad z serii „Zrób to sam”. Przy odpowiednim i starannym montażu gniazdo wygląda jak montowane oryginalnie.





CGA ADAPTER (4joy for c64) for DB25-UP , drawn by R. Szyja



Na wtykach DB25 zawsze możemy liczyć na oznaczenia pinów, natomiast user port (widok od tylnej ścianki C64) ma styki oznaczone, jako:

```

1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1
          0 1 2
- - - - -
A B C D E F H J K L M N

```

Połączenia między user port a DB25 należy wykonać w następujący sposób:

USERPORT	DB25
(dół, od prawej)	(węższa część)
N	14
M	15
L	16
K	17
J	18
H	19
F	20
E	21
D	22
C	23
B	24
A	25
(góra, od prawej)	(szersza część)
12	1 i 2 (razem)
11	3
10	4
9	5
8	6
7	7
6	8
5	9
4	10
3	11
2	12
1	13

Jako bonus dodaję „odpluskwiony” schemat CGA (classic games adaptor) dla DB25-UP, znany jako „4 players adapter”. Umożliwia on podpięcie dodatkowo 2 joysticków do C64. Istnieje kilka godnych uwagi gier wykorzystujących tę przystawkę, moim skromnym zdaniem z Bombmanią na czele (zresztą dla tej gry powstał wspomniany interface). Jest to rozwiązanie lepsze, niż interface grupy Hitmen.

Spisał, wykonał i sprawdził... **Raf**

listopad 2008

# A JEDNAK SIĘ KRECI... POLSKA SCENA

Moi znajomi z dawnej sceny C64, którzy po wielu latach skontaktowali się ze mną, pytają jak tam polska scena i czy coś jeszcze się na niej dzieje. Postanowiłem przybliżyć nieco ten temat, bo nie chcę się ciągle powtarzać ☺

Polska scena od dłuższego czasu skupiała się na sieci, w oparciu o dwie poświęcone jej strony: Emu64 oraz C64Power (przy czym Emu64 był nieco bardziej nastawiony na scenę). Po zamknięciu pierwszego z wymienionych serwisów, scena do dziś nie ma swojej prawdziwej strony i tak już to jest od kilku lat. Jednak warto dodać, że w pewnym zakresie rolę tę przejęła strona C64Power.

Czy ktoś jeszcze coś tworzy w Polsce na C64? Czy jeszcze coś się ukazuje? Niestety, erę dużej aktywności polskiej sceny dawno mamy za sobą i nie da się ukryć, że jest ona w opłakanym stanie. Aktywnych grup od dawna już nie ma i chyba nie będzie, bo zmieniły się czasy. Większość osób z dawnej sceny ma teraz rodzinę i pracę, a samo tworzenie na C64 nie sprawia im już takiej frajdy jak kiedyś. Poza tym ciężko im znaleźć motywację i czas, aby coś stworzyć. Nowych osób, którzy by się zainteresowali naszym komputerem bardzo trudno jest szukać, bo kto teraz chciałby uczyć się assemblera na C64, rysować w 16 kolorach czy pisać muzykę na syntetykach, skoro na PC są do tego lepsze programy o większych możliwościach? Trzeba jednak przyznać, że zdarzają się nowi ludzie, którzy chcą coś zrobić na naszym komputerze i pokazać niedowiarkom, że interesuje ich nie tylko pecet.

Niestety, dawni ludzie sceny stali się teraz bardziej obserwatorami tego, co się na scenie dzieje, niż jej twórcami. Od czasu do czasu, tak dla sentymentu, coś tam drobnego tworzą, ale to wszystko, na co ich stać. Mimo to są jeszcze w Polsce ludzie, których scena interesuje i czasem jakoś ją

wspomagają, spotykając się na imprezach komputerowych, gdzie jest C64. W naszym kraju niby są aktywne grupy i coś pod ich szyldem wychodzi, ale nie są to w zasadzie rewelacyjne rzeczy. Do aktywnych grup zaliczyłbym:

**ALBION** – w sumie mało aktywna grupa. Z sentymentu na Silesia Party pojawił się koder Stilgar i wydał kilka starych niepublikowanych produkcji (m.in. Primitive 7 Sins – kolekcje logosów autorstwa Questor). Ostatnie duże demo o nazwie Excalibur grupa wydała w 1997, a ostatni ich duży produkt to kolekcja Guards of Apocalypse z obrazkami Questor'a, wydana 2001 roku. Reasumując trzeba stwierdzić, że jest to grupa od dłuższego czasu nieaktywna.

**APIDYA** – niewiele znacząca grupa na scenie C64, która w sumie na swoim koncie nie ma nic godnego uwagi. Od powstania (w 1996 roku) nie wydała żadnego swojego dema. Grupa specjalizująca się w wydawaniu różnych kolekcji oraz użytków, w większości autorstwa Reiter'a. Informacje na temat jej aktywności można zobaczyć na ich stronie: <http://www.apidya.filety.net/>

**ARISE** – ich ostatnia duża produkcja w została wydana w 2006 roku, a było to demo dyskowe Sweet Infection, wydane na North Party v 10.0. Aktywne osoby w tej grupie to koder Fenek i grafik Bimber, którzy od czasu do czasu coś swojego na scenę wypuszczają.

**BLACK SUN** – nowa grupa na polskiej scenie. Założyli ją koder Nitro i grafik Miras. Na Silesia Party 2 wydali swoje pierwsze demo o nazwie Denaturation, ale pełna wersja tego dema ukazuje się na Riverwash 2.

**C&A Fan Staff** – tak na razie nazywa się grupa ludzi, zajmujących się wydawaniem kontynuacji magazynu papierowego o nazwie Commodore & Amiga (obecnie zmieniono nazwę na C&A Fan). Założycielem grupy jest

Arti. Grupę od pierwszego numeru tworzy 6 osób: Scarab, Ramos, Mr. Mat, Arti, Korodzik, Milek (jednak liczymy na to, że ta liczba się zwiększy). Jest także paru ludzi piszących artykuły nieregularnie. W planach jest ukończenie strony internetowej magazynu i wydawanie kolejnych numerów maga.

**DIGITAL DREAMS** – jednoosobowa grupa, którą założył Axel. Wydał dwa produkty, m.in. intro i małe demko, nic specjalnego. Axel zaczął tworzyć swoje pierwsze duże demo na C64, ale projekt upadł. Po wstąpieniu do grupy Samar tworzy *shower* na PC do oglądania obrazków z koma. Projekt bardzo zaawansowany i za jakiś czas ukaże się na scenie.

**DRACO** – właściwie grupa trzyma się dzięki jej liderowi – Vegeta, który najwięcej wydaje pod jej szyldem. Ostatni duży produkt to kolekcja logosów członków grupy, LogosLand 2, wydana w 2004 roku. Aktywni członkowie: Vegeta, Lobo oraz Klax.

**EXON** – inczej EXclusive ON – grupa z miasta Tychy. Ostatnia produkcja to dentro Exoff, wydane w 2006 roku. Aktywni członkowie to muzyk Jammer, udzielający się koder Volacano (który pomaga organizować Silesia Party) oraz grafik Bedrich.

**MULTISTYLE LABS** – grupa znana jako MSL. W jej skład wchodzi trzech muzyków: Jammer, Randall oraz Sidder. Jest to grupa muzyczna. Jej członkowie wydają swoje kompozycje na różnych ważniejszych imprezach komputerowych oraz konkursach na muzykę z C64.

**SAMAR Productions** – ostatnie wydane produkty to: Bomberman C64 – gra wydana w 2007, kolekcja muzyczna Catollica wydana w 2006. W 2008 roku grupa wydała małe demko plikowe o nazwie HMT Demo, które w całości stworzył węgierski członek grupy, Hermit. Demo to zajęło 2 miejsce na Silesia Party 2. Obecnie grupa mało aktywna na scenie, choć



rozpoczętych projektów ma sporo (ale kiedy się one ukążą, to nawet ich twórcy nie wiedzą).

**TROPYX** – ostatnie ich produkty: Gdzie jest Ssijlont? – 2007, Flashback – 2006 (kolekcja graficzna) oraz dwa najnowsze dema: That Way oraz We Are One Family. Jak na polską scenę, grupa ma w swoich szeregach dużo aktywnych członków. Jednak wszystkie projekty tworzy ich główny koder, V-12. Tylko dzięki niemu tak naprawdę grupa funkcjonuje i coś wydaje.

**VULTURE DESIGN** – można powiedzieć, że jest to grupa w miarę aktywna. Jej podstawowi członkowie to Odyn, Raf i Surgeon. Wszystkie produkcje spod szyldu VD koduje ich jedyny koder, Raf, i dzięki niemu grupa od czasu do czasu coś wydaje.

Ludzie robiący coś od czasu do czasu to:



**Axel** – można powiedzieć, że to nowa postać na scenie C64. Jego pierwsze prace na ten komputer pojawiły się w 2006 roku, ale nie było to nic rewelacyjnego. Obecnie członek grupy Samar. W planach ma skończenie *showera* obrazków C64 na PC.



**Bimber** – grafik z grupy Arise. Czasami wystawia swoje obrazki na compo na party. Ostatnio wystawił swój obrazek na Riverwash 2.

**Buddha** – dawny, mało znany, muzyk. Niestety, nie zachowało się dużo jego utworów z działalności scenowej. W 2006 założył grupę muzyczną Sidemotion, której jest jedynym członkiem. Komponuje muzykę do szuflady i mało jego kompozycji ukazuje się na scenie, choć ma się to zmienić. W 2006 ukazały się trzy jego kompozycje, a w 2007 tylko dwie. Jego planem jest wydanie kolekcji muzycznej, ale nie wiadomo kiedy się ona ukáže, bo brakuje mu czasu i zapędu do jej skończenia.



**CenTraX** – niestety, mało związany jest już ze sceną C64. Prowadzi archiwum inter z cracków na PC. Zajmuje się wrzucaniem i testowaniem nowych update crack inter.



**DJ Gruby** – znany jako Cactus. Obecnie mało aktywny, choć czasami wystawia na różnych imprezach swoje obrazki. Często można go spotkać na różnych imprezach komputerowych związanych z C64.



**Fenek** – można powiedzieć, że to jeden z najbardziej aktywnych koderów na naszej scenie. Co jakiś czas wydaje jakiś produkt, ale nie są to duże produkcje, lecz jedynie pojedyncze efekty. Ostatni jego duży projekt to demo dla macierzystej grupy Arise w 2006.



**Kisiel** – zajęty swoim projektem zwanym „Projekt C64+”. Rozbudował C64 o: pamięć ram 0.5 - 2MB z podtrzymywaniem baterijnym; FlashRom 128-512kB, dźwięk 12bit (generator PWM @16,5kHz), przyspieszacz +28%, obsługę dysków CF/HD oraz dysków z IDE FAT16. Rozszerzenia możliwości dokonał na bazie uC MSP430F149, który obsługuje IRDA, RS232 oraz modem radiowy. Cały czas poprawia i rozbudowuje ten projekt.

**Lobo** – najbardziej aktywny grafik na polskiej scenie. Często wrzuca swoje nowe grafiki na CSDB.

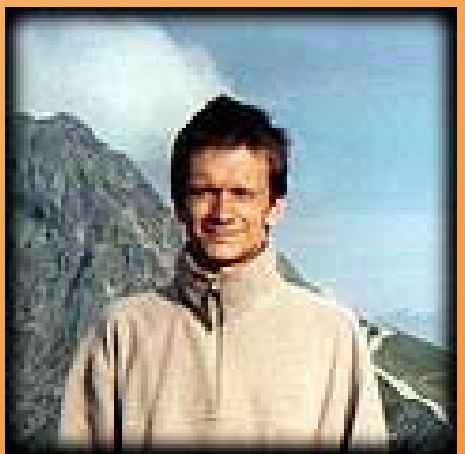




**Lolita** – siostra Raf'a/Vulture Design. Rysuje proste obrazki na PC, które później jej brat przerzuca na C64. Jej obecna grupa to Gheymaid Inc. Niestety, na swoim koncie nie ma dużo prac. Od czasu do czasu jej twórczość można podziwiać na polskich imprezach komputerowych.



**Mr. Mat** – nowa twarz na scenie C64. Obecnie zajmuje się pisaniem artykułów do C&A Fan. Można go spotkać też na imprezach związanych z C64.



**Nemezis** – w 2005 wydał na PC edytor IMOS do sprajtów (jego ostatnia aktualizacja była w 2007). Jest to najlepszy edytor do tworzenia różnych ciekawych rzeczy na duszkach. Ostatnimi czasy człowiek mało aktywny.



**Nitro** – nowa twarz na scenie. Chłopak ma dopiero 16 lat i już w miarę dobrze koduje na C64. Jego pierwszy produkt to dyskowne demo Denaturation. Mimo, że demo to nie powala na kolana jakimś wspaniałymi efektami, to – jak na pierwszy produkt – robi wrażenie.



**Psycho** – muzyk, który po długiej przerwie powrócił na scenę w 2006 i do 2008 skomponował ponad 20 kompozycji. Obecnie jest w zachodniej grupie Gheymaid Inc., jednak obecnie jest mało aktywny.



**Raf** – jeden z organizatorów Silesia Party. Jedyny koder w grupie Vulture Design, dzięki któremu ukazało się kilka drobnych produkcji tej grupy. Pomaga także w grupie HVSC Crew, w której jest odpowiedzialny za listę STIL.



**Ramos** – (red. eto ja ☺) pomagam w rypaniu i dostarczaniu nowych kompozycji do archiwum HVSC. Nie chwaląc się: od wstąpienia do HVSC w czerwcu 2005 wyrpiałem, zdobyłem i dostarczyłem do archiwum ponad 4 tys. kompozycji z C64. Poza tym piszę artykuły do magazynu C&A Fan, a od czasu do czasu wystawiam jakieś swoje muzyczki na party. Poza tym pomagam w prowadzeniu kilku drobnych projektów związanych z C64.



**Surgeon** – najbardziej aktywny polski muzyk. Od swojego powrotu na scenę w 2004 roku skomponował ponad 50 nowych kompozycji, co czyni go rekordzistą wśród polskich muzyków. Jego muzyczki można posłuchać w produkcjach grupy Vulture lub można ściągnąć z archiwum HVSC.





**Voyager** – znany bardziej jako Bartłomiej Dramczyk, jeden z redaktorów pisma CHIP. Stara się na łamach tego miesięcznika pisać o scenie C64 i jakoś ją wspierać (to dzięki niemu magazyn C&A Fan będzie się ukazywać na ich Cover CD). Na C64 jest w grupie Tropy, gdzie działa jako muzyk. Swoje kompozycje wydaje tylko na party. Od 2002 ma na swoim koncie 8 muzyczek, co nie czyni go bardzo aktywnym muzykiem.



**V-12** – dawni Murdock. Lider i założyciel grupy Tropyx. Jeden z aktywniejszych koderów na polskiej scenie. Jak na polskie warunki, wydaje dość sporo produkcji, niestety nie są one rewelacyjne.

**Xtense** – mało znana osoba na scenie C64 (nie jest z nią ściśle związany). Od czasu do czasu komponuje i wydaje jakieś tam kawałki na Goattrackerze (do tej pory skomponował 3 muzyczki).

Do tego grona można zaliczyć jeszcze parę osób, których tu nie wymieniałem (m.in.: CJ. Warlock, Jammer, Randall, Sidder, Klax, Data – wszyscy oni to muzycy, którzy dość często wydają swoje kompozycje na scenę). Czasami zdarzają się osoby z dawnej sceny, którzy z sentymentu wypuszczą coś nowego lub dotąd niepublikowanego (przykładem tego jest Shogoon, który wydał swoją nową kompozycję czy chociażby Stilgar z Albion'u, o którym już pisałem wcześniej). W artykule wspominałem tylko niektórych w miarę aktywnych członków naszej sceny. Jeśli kogoś pominąłem, to przepraszam.

Scena C64 istnieje również na necie – w obecnych czasach bez tego po prostu by upadła. Jednak w sieci nasza scena również za bardzo nie udziela... Po upadku dużego serwisu poświęconego tematyce typowo scenowej, nic godnego uwagi nie powstało. Coś jednak jest i warto o tym wspomnieć.

Jedyny duży serwis o C64 to C64Power (<http://c64power.com/>). Niestety, jest to strona, którą trudno nazwać bardzo aktywną, a na jej forum rzadko poruszane są tematy związane ze sceną.

Za sprawą Nitro/Black Sun powstało nowe forum o tematyce związanej ze sceną C64 (<http://c64scene.pl/>). Mam nadzieję, że się rozwinie i nie upadnie tak szybko, jak inne tego typu projekty.

Polecam też przeczytać raporty z różnych imprez związanych z C64 – są fajnie napisane i można się przekonać, jak kiedyś bawiła się nasza scena: <http://party.elban.net/>

Warto odwiedzić stronę magazynu on-line Filety, wydawanego przez grupę Apidya (<http://www.filety.net/>),

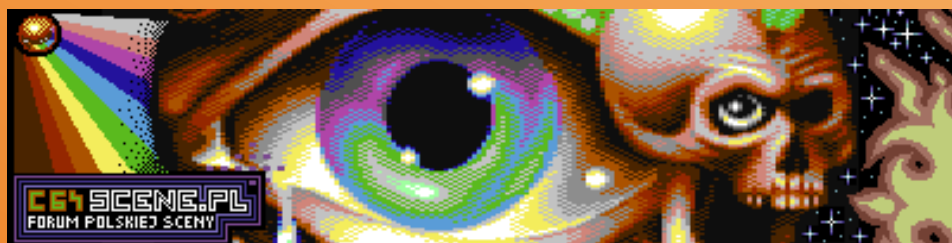
gdzie znajdziecie sporo ciekawych artykułów i rzeczy do ściągnięcia. Niestety, na zapale do prowadzenia tego magazynu się skończyło – jedynie od czasu do czasu na stronie pojawia się coś nowego (od ponad roku nic się tam jednak nie dzieje). Minusem są artykuły niezwiązane ze sceną i komputerem C64, co psuje klimat i sens prowadzenia takiej strony. Grupa Apidya prowadzi jedyny ftp poświęcony C64, który przejęła od grupy Elysium. Można stamtąd ściągnąć wiele ciekawych rzeczy: <http://elysium.filety.pl/> Jedyny minus tego ftp to to, że jest rzadko aktualizowany. Jednym z plusów jest fakt, że dzięki temu serwerowi możecie ściągnąć i poczytać wszystkie dostępne numery C&A Fan ;)

Kolejną wartą odwiedzenia stronką jest strona Silesia Party 2: <http://silesiaparty.pl/>. Jest ona związana ze sceną i organizacją Silesia Party.

Zapraszam też wszystkich na stronę RetroReaders (<http://www.retroreaders.pl/phpBB2/>), która może nie jest związana ze sceną C64, ale można tam znaleźć i ściągnąć wiele starych gazet i książek poświęcone tematyce Commodore (i nie tylko).

Podsumowując: nie jest tak tragicznie na tej naszej scenie. Ludzie przynajmniej raz w roku chcą się spotkać, ale niestety nie mają ochoty już nic na naszym komputerze tworzyć. Mimo, że ludzi przyznających się do przynależności do sceny C64 w naszym kraju jest sporo, to wydajemy bardzo mało produkcji. W porównaniu ze sceną na Węgrzech, gdzie jest garstka osób tworzących coś na komodoru, ilość produkcji powstających tam jest naprawdę spora i są one zazwyczaj rewelacyjne.

*Ramos*



# Sen...Tester

*Przeglądając ostatnio moje zbiory dyskietek, napotkałem na kilka uszkodzonych. Cóż, czas leci, a sprzęt się zużywa. Czy można coś z tym zrobić?*

Program SEN...TESTER napisany przez Pana Dariusza Doma-gałę vel. Sensei'a jest programem służącym do testowania dyskietek. Jego zaletą programu jest możliwość odizolowania uszkodzonych sektorów, co umożliwia nam dalsze korzystanie z nośników.

## WYGLĄD

Po uruchomieniu ukazuje nam się nam ekran, gdzie możemy przejść do programu wciskając RETURN lub przeczytać info po wciśnięciu SPACJI (dodam, że wszystko w języku polskim).

Podczas skanowania dyskietki mamy obraz podzielony kolumnami pionowymi na ścieżki i poziomymi na sektory. Jeżeli jest jakiś błąd, zostaje on zaznaczony na czerwono i - w zależności od rodzaju -

oznaczony liczbą. Np. 1 to błąd nr 21. Oto spis kilku z nich:

00,OK (no error).  
20,READ ERROR  
21,READ ERROR  
22,READ ERROR  
23,READ ERROR  
24,READ ERROR (may not occur).  
25,WRITE ERROR  
26,WRITE PROTECT ON  
27,READ ERROR  
28,READ ERROR (may not occur).  
29,DISK ID MISMATCH  
74,DRIVE NOT READY

## DZIAŁANIE

Po zakończeniu skanowania wyskakuje nam raport o ilości uszkodzonych sektorów oraz ocena dysku pod względem błędów. Program pyta, czy odizolować uszkodzone sektory. Każdy odizolowany

sektor odliczamy od ilości bloków (np. 664 - 5 = 659 wolnych). Program przestaje działać po wykonaniu validate na dysku.

## WADY

No cóż, wad jako takich się nie dopatrzyłem, mimo iż wiele razy go używałem. No, chyba że jako wadę uznamy anulowanie działania programu po przeprowadzeniu validate na dysku oraz podczas kopiowania całej zawartości dyskietki. Niestety, nie napotkałem podobnie działającego programu i nie mam możliwości porównania.

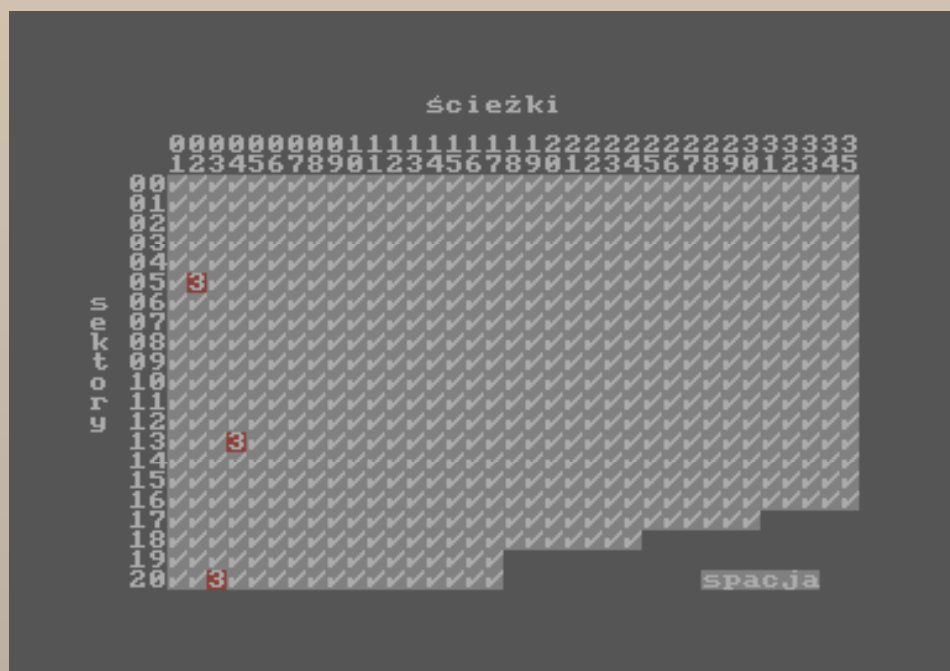
## ZALETY

Program działa bez zarzutu, podczas skanowania dyskietki przygrywa nam muzyczka autorstwa PVCF'a, którą zawsze możemy wyłączyć wciskając SHIFT lub restartować przyciskiem CONTROL. Program zawsze nas pyta, czy chcemy odratować dyskietkę. Mam jeszcze spostrzeżenie dotyczące transferu danych z C64 na PC: program działa pod emulatorem i jeżeli są błędy podczas transferu, wykrywa je.

## NA ZAKOŃCZENIE

Dodam jeszcze od siebie, że jest to mój pierwszy artykuł, jaki napisałem w życiu, tak więc prosiłbym o wyrozumiałość. Myślę, że program jest wart uwagi i między innymi to mnie skłoniło do napisania arta. Pozdro dla Ramosa ;)

*Lobo/Draco*





# SI LESI A PARTY I I - RAPORT

W dniach 15-17 sierpnia po raz drugi odbyło się Silesia Party. Było to typowe party przeznaczone tylko dla komputerów Commodore 64/128. W tym roku głównymi organizatorami imprezy byli: Volcano/Exon oraz Raf/Vulture Design.

Zmieniła się też lokalizacja party, co imprezie wyszło tylko na dobre. Tym razem miejscem spotkania było Centrum Rozrywki i Kultury *Trafic* w Czeladzi. Moim zdaniem był to o niebo lepszy pomysł, niż szkoła rok wcześniej. Dzięki temu nad partyzantami nikt nie „sprawował już opieki” i można było robić (znaczy się pić) co się chciało. Dużym plusem okazała się spora sala, która mogła pomieścić dużą ilość ludzi. Niestety, frekwencja, moim zdaniem, nie dopisała. Przyjechało nieco ponad 30 osób, w tym 27 związanych tylko ze sceną C64. Na tak niską frekwencję wpłynęło zapewne to, iż party kolidowało z długim weekendem i wielu partyzantów wołało udać się na zaplanowany wcześniej wyjazd. Nie dopisała również pogoda – prawie cały czas lało jak z cebra. Krótkie chwile przerw w opadach należało wykorzystać na zaopatrzenie się w jedzenie i picie ☺. Na *party place* był co prawda bar, w którym do późna można było się zaopatrywać, ale większość partyzantów wołała wychodzić na zakupy poza obręb imprezy. Na szczęście w okolicy było dużo sklepów i knajpek, w których można było coś przekąsić za rozsądną cenę.

Z dojazdem na *party place* nie było żadnego problemu. Organizatorzy na stronie internetowej umieścili dokładne dane o tym, jak i gdzie jechać. Po wniesieniu opłaty wstępnej w wysokości 20 zł można było ulokować się w sali średniej wielkości (która jednak okazała się bardzo duża, jeśli wziąć po uwagę frekwencję na party). Można było również wynająć pokój w położonym nieopodal hotelu, z czego skorzystało kilka osób. Dla pozosta-

łych miejsca do spania było aż nadto. Pierwszego dnia, w piątek, czas upływał głównie na zacieśnianiu starych znajomości przy napojach wspomagających. Odpowiednią atmosferę zapewniały stare demka, puszczone w tle na *big screenie*. Większość osób poszła do sklepów zaopatrzyć się w piwo. Niektórzy w pośpiechu kończyli lub poprawiali swoje produkcje. Najważniejszym dniem była sobota. Jak zawsze, na ten dzień przewidziano wszystkie konkursy. O godzinie 11 odbył się konkurs piłki nożnej w *Microprose Soccer* o puchar Ramosa. Była to alternatywa dla mającego się odbyć meczu, który jednak nie doszedł do skutku „dzięki” panującej pogodzie. No cóż, puchar nie mógł się zmarnować. Na początku ciężko było znaleźć choćby kilka chętnych do gry osób, ale jak się ich już uzbierało, uczestników przybyło więcej niż było potrzeba.

## Opis:

M – ilość meczy, Z – zwycięstwa, R – remisy, P – porażki

Zwycięstwo – 2 punkty, remis – 1 punkt, porażka – 0 punktów

Awans do półfinałów tylko dwie pierwsze osoby z grupy.

Grupa A	M	Z	R	P	Bramki	Punkty
Ramos	3	3	-	-	22 - 6	6
DJ. Gruby	3	2	-	1	14 - 7	4
Odyn	3	-	1	2	6 - 23	1
Volcano	3	-	1	2	5 - 11	1

Wyniki: Volcano – Cactus 1:3, Volcano – Ramos 2:6, Odyn – DJ. Gruby 2:9, Volcano – Odyn 2:2, Ramos – Odyn 12:2, DJ. Gruby – Ramos 2:4.

Grupa B	M	Z	R	P	Bramki	Punkty
CJ. Warlock	3	3	-	-	11 - 8	6
Grabba	3	2	-	1	15 - 13	3
Surgeon	3	1	-	2	16 - 15	2
Kisiel	3	1	-	2	7 - 15	2

Wyniki: Kisiel – Grabba 5:6, Surgeon – CJ. Warlock 4:6, Grabba – CJ. Warlock 2:3, Surgeon – Kisiel 7:2, Grabba – Surgeon 7:5, CJ. Warlock – Kisiel 2:0.

## PÓŁFINAŁY

DJ. Gruby – CJ. Warlock 11:1

Ramos – Grabba 3:1

## FINAŁ

DJ. Gruby – Ramos 2:1

Zwycięzcą konkursu o mały włos nie zostałby sam Ramos, ale w finale przegrał z DJ Grubym, który ostatecznie postanowił „rozstać się” z nagrodą.

Następnie odbył się konkurs „jaka to melodia”, w której prym wiodli scenowi muzycy. Ostatecznie wygrali Sidder, V-12 oraz Jammer. Gdy już wszyscy złapali rytm, nadszedł czas na konkurs karaoke. Sprawiał on wiele radości zarówno biorącym udział, jak i obserwatorom. Polecam obejrzenie filmików z konkursu dostępnych w sieci. Zwycięzcą zostali Sidder i Lolita za brawurowe wykonanie znanej polskiej piosenki.



Sidder & Lolita w karaoke compo

Pod wieczór wystartował kolejny konkurs ,czyli Bombmania na 4 joy'ie. Tutaj, od początku do końca, Raf wraz z resztą rodziny obecnej na party, czyli z siostrą Lolitą, trzymali rękę na pulsie, nie pozwalając nikomu za długo powalczyć.

W końcu nadeszła długo oczekiwana chwila. Rozpoczęły się scenowe kompoty. Na czas ich rozgrywania pojawiło się kilku nowych uczestników, niektórzy przyjechali ze swoimi kobietami.

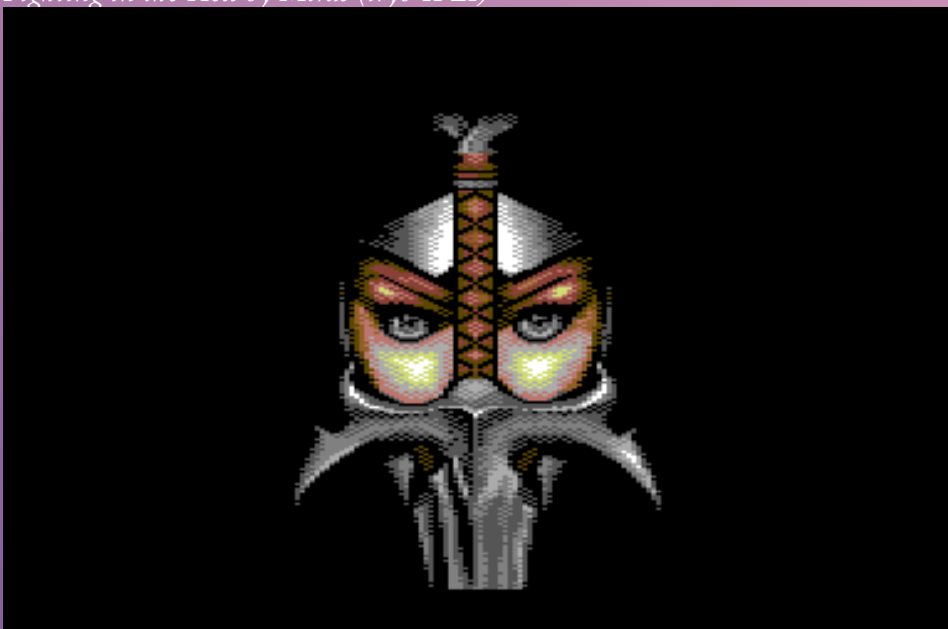
W sumie na *compo* odsłuchano 9 muzyk, 1 kompozycję na 2 sidy, 4 muzyczki oparte na samplach. Oceniono także 10 grafik, 3 4kb intra oraz 3 dema. Poziom prac był zróżnicowany, choć produkcje, które zajęły najwyższe miejsca, znacznie odbiegały poziomem od kolejnych.

Najlepszą muzykę skomponował Conrad z Samar'u, który wystawił również jedyny na party utwór na 2 SID'y. Sample compo wygrał V12. Najlepszą grafiką wystawioną na party okazał się rysunek Miras'a z Black Sun, nowego człowieka na polskiej scenie.

Wysoki poziom prezentowało 4kb intro, które zajęło pierwsze miejsce, ale wiadomo – kodował je znany koder z Albionu, Stilgar. Natomiast poziom demek był, delikatnie mówiąc, bardzo kiepski. Wydaje mi się, że złote czasy dem na C64 w Polsce już przeminęły. Nie ma się co oszukiwać. Zrobienie porządnego dema to kawał ciężkiej pracy. Starzy scenowi koderzy odeszli lub nie mają już czasu, a nowych jak na lekarstwo. Aby zrobić porządne demo, należy poświęcić na to mnóstwo czasu, nie wspominając już o czasie niezbędnym na opanowanie programowania w assemblerze. Większość młodych programistów woli programować pecety, gdyż to prawie na pewno kiedyś będzie przynosić im kasę. Z trzech wystawionych demek słusznie wygrała produkcja o nazwie *That Way* z grupy Tropyx, zdobywając ponad 50 punktów więcej niż plikowe demo Samaru. Było to pierwsze demo Hermi'ta, membera grupy Samar z Węgier.



*Fighting in the Hell by Miras (tryb IFLI)*



*Warrior Woman by Lobo*



*Call of Nature by Kozycyca – 3 miejsce, pierwszy obrazek tego grafika na C64*



Według recenzji na portalach C64, to demo powinno wygrać na compo, ale wiadomo – na party głosują partyzanci i ich głosy są decydujące. Wszystkie produkcje wystawione na party można zassać spod adresu:

[http://silesiaparty.pl/pl\\_aktualnosci.php](http://silesiaparty.pl/pl_aktualnosci.php) lub

<http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1431>

Compoty zakończyły się około godziny 23. Pozostały czas do ogłoszenia wyników upływał w miłej i przyjaznej atmosferze. Po ogłoszeniu wyników nie pozostawało nic innego, jak tylko udać się na spoczynek, aby w niedzielę rano móc udać się do domów.

Podsumowując: party przebiegało w miłej, przyjaznej, wręcz kameralnej atmosferze. Niestety, ze względu na pogodę i nienajszczęśliwszy czas imprezy przyjechało zbyt mało ludzi. Na szczęście ci, którzy przyjechali bawili się wyśmienicie. Na uwagę zasługuje ilość oddanych prac, bardzo duża jak na dzisiejsze czasy oraz ich całkiem niezły poziom. Organizatorzy dobrze przygotowali imprezę. Nie było problemów z *big screenem* i nagłośnieniem, a konkursy przeprowadzane

były bez jakichkolwiek opóźnień i problemów.

Choć frekwencja pozostawiała nieco do życzenia, party było udane i nie pozostaje mi nic innego jak podziękować za nie organizatorom i wszystkim życzyć do zobaczenia za rok na Silesia Party III.

Na koniec podaję wyniki:

### Music compo

Foggy nights - Conrad (172)

60s - Sidder (166)

Tune with no tune - Voyager (158)

Secret - Klax (148)

Compo msx 2 – Surgeon (143)

Elektrik punk massaker - Randall (137)

Drum fool - Jammer (133)

4 my girlfriend - Vegeta (123)

Sentencen- Data (119)

### 2 SID compo

Midnight cruise - Conrad (161)

### Sample compo

Pocket damage - V-12 (140)

Together - Reiter (139)

The usual boom - CJ Warlock (123)

Fight back - Vegeta (68)

### Graphic compo

Fighting in the hell - Miras (173)

Warrior woman - Lobo (165)

Call of nature - Kozycza (152)

Lost - JSL (148)

Baba Jaga - Questor (129)

Dragon - Vegeta (105)

Winogrona - Lolita (99)

Domek - Ania (85)

Black Hole - Leming (67)

Milka - Reiter (52)

### 4 kB compo

Old stuff / Albion (210)

Bits 1003 / BITS (88)

1 block intro - Vegeta/Draco/  
Clochard/Tropyx (71)

### Demo compo

That way / Tropyx (159)

HMT Demo 2008 / Samar (105)

Denaturation 70% / Black Sun (96)

Zdjęcia zamieszone w tym artykule są autorstwa: CJ Warlock'a.

*Mat & Ramos*



*Kilku ludzi, którzy byli na party*

# RIVERWASH 2 RAPORT

W dniach 29-31 sierpnia 2008 r. odbyła się druga edycja ogólnopolskiego multiplatformowego party o nazwie Riverwash 2 - Project Mayhem. Tym razem scenowców zaproszono do zajazdu „Pod Dębem”, mieszczącego się w Rudach Raciborskich. Początkowo głównym organizatorem (jak w przypadku pierwszej edycji Riverwash) był Fei, jednakże z przyczyn osobistych, na dwa miesiące przed terminem party, nieoczekiwanie zrezygnował on z przewodzenia całej imprezie. Jego miejsce zajął V0yager, który zgodził się odpowiadać za całą oprawę imprezy, jak i za przeprowadzenie większości kompotów muzycznych. Z kolei Ubik był odpowiedzialny za webmastering, a Comankh za wszystko, co było związane ze sprzętem (a przede wszystkim z nagłośnieniem). Ja natomiast, po raz kolejny, zostałem zaproszony do organizowania kompotów na platformę Commodore 64. W celu lepszej promocji party zakodowałem na komodzie małą invitkę. Zajmowałem się także zbieraniem commodorowskiego stuffu na kompoty, którego tym razem było nieco więcej, niż przy pierwszej edycji Riverwash.

W długą i daleką podróż na party place wybrałem się 29 sierpnia wraz z Spiderem. Wyruszyliśmy z dworca głównego w Szczecinie pociągiem relacji Szczecin-Katowice. W Krzyżu dosiadł się do nas Data, który tradycyjnie już obładowany był sprzętem commodorowskim. Tym razem jednak obaj zdecydowaliśmy o podziale hardware'u, dlatego też ja zabrałem ze sobą stację dysków oraz zasilacz, a Data wziął komodę i monitor. Podróż przebiegała spokojnie i była przepełniona tradycyjnie scenowymi wspomnieniami z innych parties. Jedyną atrakcją 8-godzinnej podróży był niesamowity widok połamanego przez wichurę lasu w obrębie kilku kilometrów w okolicach Opola.

Po dotarciu do Katowic udaliśmy się w umówione miejsce, by spotkać się z Noisem. Pierwotnie miał on razem z nami pojechać na party, jednakże w

ostatniej chwili zrezygnował, ponieważ - jak stwierdził - nie skończył muzyki na konkurs. Jednakże, nie chcąc robić nam przykrości, zaofiarował się podwieźć nas na miejsce imprezy. Udaliśmy się zatem jego samochodem w kierunku Rud Raciborskich. Kiedy dotarliśmy do wspomnianej miejscowości, okazało się, że mamy pewne problemy z dotarciem na party place. Wyludnione miasteczko, tonące w mroku i deszczu, pozbawione było jakiegokolwiek żywej istoty na ulicach. Zatrzymaliśmy się przy jednym z barów i spytaliśmy o drogę do zajazdu „Pod Dębem”. Uzyskawszy potrzebne wskazówki, zawróciliśmy i w końcu dotarliśmy na miejsce. Tam przywitał nas widok kilku lekko podchmielonych scenowców, żywo dyskutujących na różne tematy. Samo party place prezentowało się wyjątkowo ekskluzywnie – duża sala z barem, za którym stał miły starszy pan, wyposażona w projektor i połączona z mniejszą, półokrągłą salą, wewnątrz której stał stół bilardowy i leżał rozłożony cały sprzęt organizatorski. W tle leciały dema z VIC-20, puszczane przez V0yagera, a wokół piętrzyła się gromada scenowiczów, żywiołowo okłaskujących oglądane produkcje. Przywitaliśmy się z ludźmi i zaraz po tym udaliśmy się do zlokalizowanych nieopodal akademików, by zostawić tam nasze rzeczy. Pomógł nam w tym Hołdys, który ofiarnie wskazał nam drogę i przekazał klucz do pokoju. Po powrocie na party place rozłożyliśmy naszego Commodorka, jednakże na drodze do absolutnego szczęścia pojawił się problem z podłączeniem monitora do sieci. Okazało się bowiem, iż na party place wszystkie gniazdko posiadają bolce, a zamontowana przez Datę ebonitowa wtyczka jest starszego typu i nie można jej podłączyć do żadnego przedłużacza. W poszukiwaniu kombinerek udaliśmy się do starszego pana stojącego za barem, który użyczył nam... duży klucz do odkręcania śrub. Pierwsza próba skrócenia wtyczki od monitora zakończyła się fiaskiem. Drugie podejście było na tyle skuteczne, że

zaowocowało kompletną destrukcją całej wtyczki. Tego wieczoru nie było nam dane podłączyć komody na party place. Zawiedzeni tym faktem, musieliśmy nacieszyć się tylko tym, co leciało na big screenie. Wkrótce potem Hołdys przyniósł swoją Amigę 500 i podłączył do drugiego projektora. Był on umieszczony w głównej sali w ten sposób, że podczas wyświetlania czegokolwiek na dużym ekranie, nie widać było tak naprawdę, co się wyświetla i trzeba było biegać w tą i z powrotem, bądź prosić kogoś, żeby mówił, w którą stronę należy przesunąć kursor myszki. Dodatkowo wystąpiły problemy z podłączeniem Amigi i ostatecznie dema zostały obejrzone w trybie czarno-białym. Jako że była już dosyć późna pora i zmęczenie dawało znać o sobie, wkrótce udaliśmy się do akademika na zasłużony odpoczynek.

Sobotni poranek rozpoczął się od wspólnego śniadania, przy wystawnie zastawionym stole. W następnej kolejności, wraz z Datą i Spiderem, udaliśmy się „na miasto” w celu poszukiwania sklepu z częściami elektrycznymi (naszym celem było bowiem naprawienie wtyczki od monitora i podłączenie komody na party place). Zakupy zostały zrealizowane z powodzeniem. Po naszym powrocie okazało się, że część scenowców udała się na przejażdżkę zabawkową kolejką wąskotorową, której muzeum dosłownie sąsiadowało z zajazdem „Pod Dębem”. Zdecydowaliśmy się w pierwszej kolejności naprawić wtyczkę w monitorze, a następnie – w ślad za innymi – wybraliśmy się na wycieczkę kolejką. Było to niesamowite doświadczenie, a dla mnie osobiście możliwość przypomnienia sobie lat dziecińczych. Po wykonaniu pamiątkowych zdjęć na tle składu złożonego z lokomotywy i dwóch wagoników, zakupiliśmy specjalne bilety w cenie 7 zł, które były ważne tylko w dniu przejazdu. Kontrola jednak żadnej nie doświadczyliśmy, a sama podróż była krótką, 4-kilometrową trasą pomiędzy stacjami Rudy-Paproc-Rudy.



Przejażdżka była bardzo klimatyczna, przy solidnie hałasującej lokomotywie, prowadzonej przez starszego pana w kraciastej flanelowej koszuli i przy przebiegającym dachu wagonu.

Po powrocie na party place okazało się, że nie dzieje się tam nic ciekawego. Atmosfera była łącie rodzinna, albowiem niektórzy scenerzy zabrali ze sobą swoje żony i dzieci. Alkohol naturalnie łą się strumieniami, jednakże wszystko odbywało się w sposób kulturalny. Jedynie Rudy - member zespołu Krzyż-Kross - chodził non-stop pijany, co nawet groziło wykluczeniem go z udziału w koncercie. Na party place przybył także słynny SilentRiot, obecni byli również goście zza granicy: tradycyjnie już Wix ze Szwecji oraz Topy44, który zaprezentował nam trackera na GameBoy'a. Warto także wspomnieć o bardzo ciekawym pomysle o nazwie „Drop Zone”. Był to stolik, na którym scenowicze mogli pozostawiać wszelakie niepotrzebne rzeczy, np. płyty CD, DVD, kasety, czasopisma itp., które to mogły stać się własnością innych scenowców. Pomysł ten okazał się bardzo udany, ponieważ „Drop Zone” cieszyło się sporym zainteresowaniem wśród wszystkich przebywających na party place.

W dalszej kolejności doczekaliśmy się crazy compo, nazwanego „Druid Dancer”. Kilku śmiałków miało zaprezentować wymyślony przez siebie taniec do starodawnej muzyki. Compo wygrał Hołdys, który bez żadnych oporów szalał po parkiecie bez koszulki. Wszyscy uczestnicy zostali nagrodzeni różnymi gadżetami przez V0yagera, a na koniec swój specjalny taniec przedstawił Deadman, który był ubrany w strój mnicha, trzymając jednocześnie szcnotkę do zamiatania w rękę. Następnie doczekaliśmy się niezwykle ekskluzywnego obiadu, podawanego nam do stołów osobiście przez szefa baru. Po udanej konsumpcji odbyło się compo zwane „Deadman wróży z nut”. Każdy z uczestników tuż przed party miał posłać V0yagerowi zestaw swoich ulubionych utworów. Z nich powstały kilkunuminutowe sety, na podstawie których Deadman miał wróżyć na temat danej osoby. Mój set, puszczonej jako ostatni, okazał się najbardziej ciekawym i najmi-

lej ocenionym przez Deadmana. Było mi więc z tego powodu bardzo miło.

A party toczyło się dalej. Kilku scenowców na stole bilardowym rozłożyło mnóstwo papierowych gadżetów, zebranych przez lata swapu. Było tam wiele zabawnych rarytasów, (np. bilety, wycinki z gazet porno), a wszystko to naznaczone przez swapperskie ksywki i znane teksty w stylu „stamps back”. Większość scenerów przybyłych na party rozproszyła się na zewnątrz, nie udało się zatem przeprowadzić demoshow z C64. Pod wieczór rozpoczęły się przygotowania do koncertu Krzyż-Kross. Naturalnie za podłączanie całego sprzętu odpowiedzialny był Comankh. Koncert został zaplanowany na zewnątrz budynku, na okrągłym tarasie umiejscowionym w dolnej części zajazdu. Na scenie podłączony został także projektor, na którym w trakcie koncertu były wyświetlane różne wizualizacje. Sam koncert cieszył się sporym powodzeniem wśród scenowców, a pomiędzy niektórymi utworami, jak to zwykle bywa, przemawiał sam SilentRiot, który w takiej roli na każdym party czuje się najlepiej. Podczas trwania koncertu V0yager zdecydował, by kompoty muzyczne przeprowadzić tuż po koncercie korzystając z tego, że cały sprzęt jest rozłożony na tarasie. Jego plan został zrealizowany tylko częściowo. Na zewnątrz odbyły się tylko kompoty muzyczne w kategorii msx newschool, ponieważ nagle zmiana temperatury skutecznie zniechęciła wszystkich do przebywania na dworze. Tak więc przeniesiono z powrotem cały sprzęt na party place i kontynuowano muzyczne kompoty w pozostałych kategoriach. Pojawiły się niestety poważne problemy z podłączeniem komody do sprzętu muzycznego. Z pomocą przyszedł niezastąpiony Comankh, który dzięki uprzejmości Krzyż-Krossa zdobył dla nas odpowiedni kabel. Dzięki temu mogłem odpalić sample i zaki z komody na compo. W następnej kolejności odbyły się kompoty graficzne, które były prowadzone przez Ubika. Niestety, podłączenie komody do projektora zakończyło się kompletnym fiaskiem - nie mogliśmy uzyskać kolorowego obrazu na ekranie. Comankh dwoił się i troił, by było to możliwe - niestety, jego

starania nie przyniosły oczekiwanego rezultatu. Byłem wówczas już bardzo wykończony tymi wszystkimi problemami związanymi ze sprzętem, dodatkowo niektóre osoby bardzo mi przeszkadzały kręcąc się niepotrzebnie wokół naszego organizatorskiego stolika. Zwracanie uwagi nie pomagało, a jedynie pogłębiało moją frustrację. Po kolejnych nieudanych próbach uzyskania obrazu z C64 na projektorze, zdecydowałem się postawić przed publicznością monitor Daty i z niego puścić bezpośrednio kompoty graficzne i dema. Nie było bowiem innej możliwości, aby przeprowadzić w całości kompoty na komodę. Ogólnie atmosfera na party place zrobiła się dosyć senna, zgromadzeni scenerzy przed big screenem rzadko reagowali w jakikolwiek sposób na prezentowane przed nimi produkcje. Brakowało z ich strony gromkiego aplauzu bądź śmiechu. Również produkcje z C64 nie spotkały się z żadną reakcją ze strony publiczności. Ja osobiście byłem już kompletnie zmęczony po wyczerpującej walce z przeciwnościami losu, dlatego też wkrótce potem udałem się do akademika na zasłużony sen, rezygnując jednocześnie z oglądania pozostałych compotów.

Niedzielnny poranek rozpoczęliśmy od spakowania całego sprzętu, skonsurowania śniadania i pożegnania się z partyzantami. Zgodnie z umową przyjechał po nas Noise, który odwiózł nas z powrotem do Katowic. Zmęczeni i niewyspani wsiedliśmy wkrótce do pociągu, by spędzić w nim kolejnych 8 godzin podróży. Pomimo faktu, iż był to ostatni dzień wakacji, szczęśliwie uniknęliśmy przepełnionych wagonów i spokojnie mogliśmy dotrzeć do swoich domów.

Później okazało się, iż na party place zostały powtórzone wszystkie kompoty, poza kompotami z komody. Sytuacja ta spowodowana była faktem, iż przez przeoczenie nie został dostarczony na party place elektroniczny system głosowania i zdecydowano o przeprowadzeniu tradycyjnego systemu votowania. W ten sposób wyłoniono zwycięzców pozostałych kompotów. Z kolei w kwestii prac z C64, V0yager zdecydował o zorganizowaniu głosowania online na stronie Riverwasha. Zostało to uczynione tuż po powrocie z party. Po około 3

tygodniach zostały ogłoszone oficjalne wyniki, a tak duże opóźnienie wynikało z tego, że nie było dużo chętnych do głosowania.

Na koniec chciałbym podziękować kilku osobom: Dacie za support ze sprzętem i jak zwykle za miłą atmosferę na party, V0yagerowi za organizację Riverwash 2 oraz za to, że namówił mnie ponownie na współpracę, Comankhowi za sprzętową pomoc, Ubikowi również za organizację, no i oczywiście Deadmanowi za to, że zawsze potrafi rozkręcić atmosferę oraz za pochlebne słowa w trakcie wróżenia z nut.

Dziękuję wszystkim za współpracę oraz pomoc, za stuff i wsparcie. Było to bowiem moje ostatnie multiplatformowe party, na którym organizowałem kompoty na C64.

*Paweł Ruczeko vel. V-12/Tropyx  
Szczecin, 02.10.2008 r.*

### ***Riverwash 2 - wyniki:***

Demo compo:

1. Tropyx - We Are One Family (71 p.)
2. Vulture Design - 40x25 (61 p.)

Sample compo:

1. V-12 - Short Rave (61 p.)
2. Vegeta - Shitt'y! (42 p.)

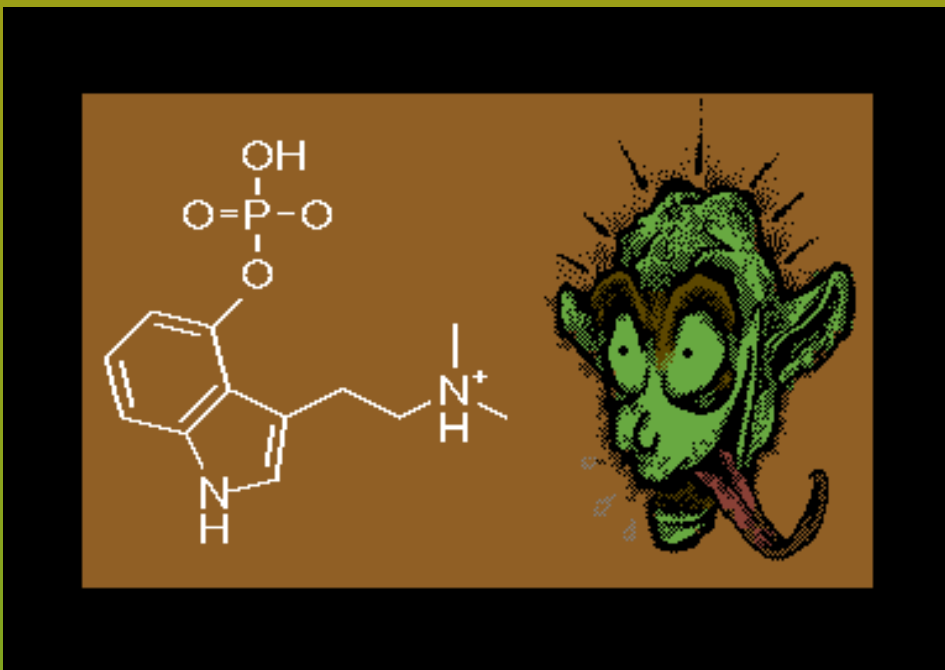
Music compo:

1. V0yager - Half-Blown-Flame (69 p.)
2. Data - Sentence 2 (66 p.)
2. Surgeon - Error (66 p.)
2. Jakim - Atak Zmutowanych Kotow (66 p.)
3. V-12 - 104 (56 p.)
4. Klax - Departure (51 p.)
5. Vegeta - Fucking (41 p.)

Graphics compo:

1. JSL - Wizard (83 p.)
2. Bimber - C12H17N2O4P (57 p.)
3. DCMP - Socialising (42 p.)

Lobo - I See You - Praca zdyskwalifikowana, ponieważ została opublikowana przez autora rok wcześniej w Internecie. Kompletny stuff z C64 dostępny jest tutaj:  
[http://elysium.filety.net/index.php?dir=party/Riverwash\\_2008/&file=riverwash\\_2008\\_stuff.zip](http://elysium.filety.net/index.php?dir=party/Riverwash_2008/&file=riverwash_2008_stuff.zip)





# Po co to nam...

Większość osób dziwi się, że współcześnie można jeszcze coś tworzyć na komputerach 8-bitowych, typu Atari czy Commodore. Produkcje te we współczesnym świecie, w którym rządzą PC-ty nie mają większego sensu i nie przynoszą żadnych korzyści finansowych. Co gorsze, może je podziwiać zaledwie garstka osób, która zna się na tym i jest zainteresowana danym komputerem.

Po co tworzyć dema, programy użytkowe czy gry, skoro będzie to podziwiać i cieszyć się tym tylko garstka osób? Dużo ludzi nie rozumie, że takich rzeczy nie robi się dla kasy, ale dla pewnej idei, dla wspaniałego poczucia stworzenia czegoś nowego, dla samego siebie, pokazania innym, że „umiem to zrobić i nawet zrobiłem to lepiej niż inni”. Czasem ludzie tworzą takie rzeczy, by sprawdzić swoje umiejętności. W dzisiejszym czasie, kiedy na pierwszym miejscu stawia się pogon za pieniądzem, ludzie, którzy tak naprawdę nie poznali świata maszyn 8-bitowych, nie wiedzą, co tak naprawdę przedstawiają sobą te komputery.

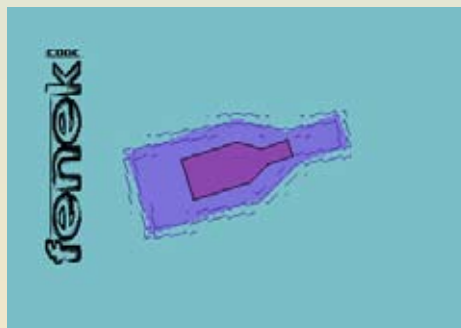


Fot. Chip-8 Emulator

Skoro era komputerów 8-bitowych dawno przeminęła, to po co tworzyć na te stare maszyny, jeżeli można coś zrobić na komputerach PC? Odpowiedź jest jedna: „można, ale to nie to samo, co zrobienie czegoś na 8bit”. Ludzie piszący coś na stary komputer, tworzą subkulturę jego użytkowników, którą potocznie określa się mianem demosceny. Na demoscenie wydawane są legalne produkcje, takie jak: magazyny (zwane zina-mi), programy demonstracyjne (zwane

demami) i różnorakie kolekcje. Każdy komputer ma specyficzną demoscenę i każda demoscena to inna subkultura, którą czasami trudno zrozumieć osobom spoza świata komputerów.

Początki demosceny sięgają początków lat 80-tych. Wtedy to zaczęła prężnie działać scena crackerska, czyli – podobnie jak demoscena – nieformalne zrzeszenie osób zajmujących się łamaniem zabezpieczeń w komercyjnych programach, głównie w grach. Crackerzy (czyli osoby łamiące gry) dołączali najczęściej do złamanych przez siebie programów tzw. intra. Były to małe programiki, uruchamiane przed głównym programem, informujące, kto złamał dany software. Z czasem ewoluowały, bo crakerzy prześcigali się w pokazaniu jak najlepszego intra i coraz bardziej przykładali się do jego wyglądu. Tym sposobem w intrach można było znaleźć nowe ciekawe efekty, aż powoli scena crack przekształciła się w demoscenę. Coraz bardziej skomplikowane dema wymusiły łączenie się scenowców w grupy, gdzie każdy z członków miał jakąś specjalizację: kod, grafika czy muzyka. Licznie powstające grupy zaczęły się spotykać na organizowanych kilka razy do roku zlotach, tzw. cyparty czy demoparty.



Sweet Infection / Arise

Tak zrodziła się rywalizacja wśród programistów, grafików i muzyków: kto wniesie coś nowego na dany typ komputera? czym zaskoczysz innych? Trwało to do czasu upowszechnienia się Internetu. Obecnie typowej demosceny na komputery PC czy Amiga

już nie ma, bo tworząc jakąś produkcję mało kto się przejmuje, czy jego produkt będzie chodził na słabszym sprzęcie, z mniejszą pamięcią czy starą kartą graficzną: jeżeli demo ci nie działa, zmień kartę lub procesor. Tymczasem podstawowym motto sceny było stworzenie na danym komputerze czegoś, czego nawet jego twórcy nie przewidzieli. Tym sposobem ludzie potrafili na słabszych maszynkach pokazać takie rzeczy, jak na komputerach PC z szybszym procesorem. Wiadomo, że komputery 8-bitowe w grafice i muzyce nie dorównają współczesnym komputerom, ale pod względem pomysłowości i ciekawych rozwiązań, to te współczesne komputery nie dorównują 8-bitowcom.

Jeśli ktoś nie czuje klimatu dawnych komputerów, to nie pojmie, co tak naprawdę przyciąga ludzi do tworzenia na tych maszynach. Zapyta ktoś: po co tworzyć nowe gry na stary sprzęt, skoro mało kto już gra na tych maszynkach, a nowego pokolenia wcale nie przyciągniesz do grania i kupowania nowych gier na stare komputery? Jest to bzdurne rozumowanie i nieraz przekonałem się, że sporo ludzi, którzy nie są związani ze sceną komputerową chętnie by pograli w stare czy już obecnie napisane gry. Jak bardzo byłem zdziwiony, kiedy przyniosłem do mojego młodszego kuzyna konsolę C64DTV i odpaliłem u niego tę maszynkę! Chłopak wyłączył PC i grał na TV w gry zawarte w C64DTV. Kiedy przyszli do niego koledzy, przyłączyli się do zabawy. Tu mnie zadziwiło, że wcale nie narzekali na kiepską grafikę czy muzykę, ale z zapartym tchem grali w takie produkcje, jak Super Cycle czy World Karate Championship. Szkoda tylko, że w tej konsolce zamieszono takie kiepskie gry – są przecież lepsze tytuły, znacznie bardziej warte takiego upamiętnienia.

Wracając do tematu artykułu, to stworzymy także po to, aby mieć odskocznice od pracy, rodziny, bo trzeba mieć jakieś hobby. Jedni zbierają znaczki, inni monety, a my stworzymy i zbieramy różne dziwaczne oprogramowanie na nasz ulubiony komputer.

KATON – znany jako Łukasz Gołębiowski. Grafik działający od połowy lat 90-tych w takich grupach jak X-Vector, Scorn, Fraction, Lepsi czy Arise. Swoją przygodę z rysowaniem na C64 zaczynał od logosów, a zakończył na obrazkach w formacie IFLI. Na swoim koncie ma trzy kolekcje graficzne. Wszystkie jego najlepsze obrazki można zobaczyć w jego ostatniej kolekcji graficznej o nazwie Destination, wydanej pod szyldem grupy Lepsi D. Zapraszam do jej obejrzenia.



Alien New Generation

1998



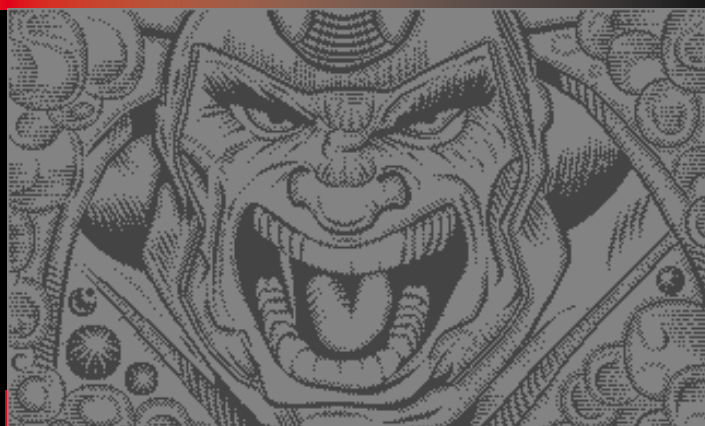
Underwater World

1999



Warriors of the Night

2001



untitled

1998



Arise flag

2001



Final Fight

2002



Gloom warrior 2

2001